POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

FALLOUT: NEW VEGAS
GOOR & GRANDIOOS

THE DUKE IS BACK!
HELL YEAH!

CALL OF DUTY: BLACK OPS
IN ÉÉN WOORD: WREED!

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
BLOEDBAD IN JE BROEKZAK

EXTRA DIK! 92 PAG.

CHECK DE EXCLUSIEVE REVIEW! DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

MET CREEPY POSTER!

WWW.PU.NL
DEC.2010
BP8 € 3,95



HUB UITGEVERS

PLUS: DE DRIE J'S OVER DE MULTIPLAYER VAN MEDAL OF HONOR • FABLE III: VORSTELIJKE GAME • SONIC COLOURS • CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW IS MOOI, BRUUT EN LANG • WRC • FEESSIES BOUWEN MET DJ HERO 2 • FFXIV ONLINE • FEAR III IS NOG ENGER DAN NINA BRINK • DANSEN IN TEST DRIVE UNLIMITED 2 • NBA JAM GESLAAGDE PARTY GAME • SUPER SCRIBBLENAUTS MAAKT Z'N NAAM WAAR • SHOGUN 2: TOTAL WAR • THE SIMS 3 OP CONSOLE • TWO WORLDS II • OUDERWETS KNALLEN EN BEUKEN IN NFS: HOT PURSUIT • LITTLEBIGPLANET 2: BETER DAN EEN 100? • THE BALL • MMA KAN UFC NIET KICKEN • EN NOG VEEL MEER...

EXTRA SPECIAL

De oplettende lezer zal in het colofon (dat is dat blokje achterin het blad waar je alle informatie over de PU kunt vinden) hebben gezien dat een abonnement op de PU volgend jaar ietsje duurder wordt. Het is niet veel, maar toch!
What up dan?! Heeft Ed soms weer een nieuwe Renault Laguna gekocht? Heeft Maarten toch die inloopkast voor z'n kekke schoentjes aangeschaft? Moet Steven zijn laatste tattoo nog afbetalen (een vrouw met drie borsten!)? Of heeft Jan een zesde verdieping op zijn huis laten zetten? Niets daarvan! Of tenminste, die dingen staan los van de prijsverhoging. Als abonnee van de PU word je volgend jaar namelijk verwend met een extra PU special. En dan bedoel ik een special formaatje PU. Deze komt ook (voor een hogere prijs) in de winkels te liggen, maar daar wil je als abonnee natuurlijk juist niet heen.
Nou houden wij er wel van om jullie af en toe te verrassen. Kortom, wat er in die special komt en wanneer je hem in je brievenbus kunt verwachten, houden we nog even voor ons. Maar het mag natuurlijk duidelijk zijn dat je deze aan je collectie toe wilt voegen. Leuk hè?

Niels



DE REDACTIE

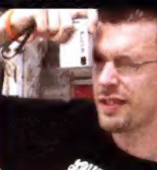
De laatste aflevering van Oh Oh Cherso is inmiddels uitgezonden, maar de liefhebbers kijken alweer uit naar een eventuele wintersport versie. Over liefhebbers gesproken: wat vinden de redactieleden eigenlijk van die idiote Hagenezen?

STEVEN



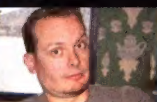
Ik heb er eigenlijk niets goeds of slechts over te zeggen. Ik kijk nagenoeg geen 'gewone' TV. Ik heb het wel meegekregen natuurlijk, maar het greep me niet genoeg om het te volgen of zo. Het is natuurlijk creatief gemonteerd maar ik snap het wel. Toch check ik liever een filmpje of game.

JEROEN



Oh Oh Cherso was fantastisch! Ieder week maakte ik er tijd voor vrij en wanneer ik het onverhoopt moest missen, keek ik het later op mijn iPad via YouTube. Het deed me denken aan lang vervlogen tijden, toen ik nog jong was... (hier graag een pauze voor een melodramatisch muziekje)... zucht. Enfin die shit was super en ik denk dat Matsoe Matsoe maar eens wat tuinkabouters van zichzelf moet laten maken. Het liefst eentje met een sensor die, wanneer je langsloopt, één van zijn nu al legendarische oneliners schreeuwt.

J.J.



Het is volstrekt zielig hoe deze types met zo weinig talent, zo weinig diepgang, zo weinig kunde, zo populair hebben kunnen worden bij de jongeren. Ik hoorde enkel flauwe poep- en piesgrappen en gemakkelijke seksueel getinte opmerkingen. Simpel scoren vind ik het allemaal. Wat? Hoe de Power Unlimited zo populair is geworden?

JURJEN



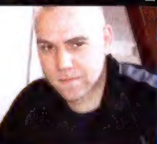
Oh Oh Cherso liet zien wat mensen doen als ze vrij zijn van werk, moraal, schaamte en verplichtingen. Namelijk zuipen, dansen en neuken. Ik vond het zeer onderhoudend om daar naar te kijken. In gedachten zoop, danste en neukte ik dan een beetje mee. Mensen die zich laatdunkend over het programma uitlaten, vind ik interessant. Ik vraag me soms af: zullen zij dan niet van dansen houden?

MAARTEN



"Het leven is één groot feest, maar je moet zelf de slingers op hangen." "Zuip tot je een ons weegt en geniet van het leven." "Neuken, wippen, ketsen, naaien, dat is wat we graaien." "Alles wat ik op mijn pad krijg, dat doe ik." "Een dag niet naar mij gefloten is een dag niet geleefd." "Hé hallo, hallo, ga maar liggen ik kom zo!" "Als het een hartslag heeft, dan doe ik het!" Jongens, waarom zou je dit programma NIET meesterlijk vinden?

WOUTER



Als ik naar aso's wil kijken en luisteren dan loop ik wel een hoekje om in Zuilen City. Kan ik ze nog ruiken ook, ze zijn daar alleen niet Haags. Nee, ik geloof wel dat het grappig was om dat greppeltuig te volgen, voel je jezelf weer beter bij, maar TV kijken gaat alleen maar van m'n gametijd af. Ik heb Oh Oh Cherso dus welgeteld vijf minuten gekeken, toen die blonde hoer eten ging maken; kreeg vervolgens een wegtrekker en ben daarna snel weer gaan gamen.

JAN



Ik heb het een paar keer gezien en ik heb me bescheurd. Het is een raar soort mix van voyeurisme en hedonisme waarbij ik als kijker enerzijds last kreeg van plaatsvervangende schaamte en me anderzijds heb vergaapt aan het ongeremde plezier dat die club mensen met elkaar had.

ED



Bij mij thuis werd dat natuurlijk elke week gekeken, en ik keek dan altijd graag mee. Het is Jan Smit in Griekenland en dan een paar flinke scheppen alcohol en seks er bovenop. Veel mensen van mijn generatie doen er nogal spastisch over, maar volgens mij viert tegenwoordig het grootste deel van de jeugd op deze manier z'n vakantie. Hoewel tegenwoordig... opa heeft ook nog wel een paar verhalen 'uit den Benidormsche doosch...'

HET DOET NOG STEEDS ZEER

Jeroen was onlangs in Madrid voor NBA 2K11 en schoot bijgaande plaatjes. De Spaanse klootzakken hebben dus nog steeds overal etalages volgeplempt met WK voetbal stuff! Met name Octopus Paul, die alle uitslagen goed voorspelde (en gelukkig eind oktober stierf) neemt daarbij een prominente plaats in. Een ding is zeker: als die etalages niet heel snel leeggehaald worden, weten wij in ieder geval waar we volgende zomer niet naartoe gaan op vakantie!



REDACTIERUIMTE VERDUBBELD

Hoe meer zielen, hoe meer vreugd, en dat geldt natuurlijk ook bij ons op de redactie. Het wordt hier dan ook steeds gezelliger, vooral door de haast maandelijkse uitbreiding van de PU.nl crew. Vervelend was alleen dat we steeds dichter op elkaars lip kwamen te zitten, en daarom waren we ook hartstikke blij dat we afgelopen maand onze redactieruimte hebben mogen verdubbelen! Zover je kunt kijken, zie je nu gasten voor de PU aan de slag, en dat is toch wel een heel mooi gezicht. Vooral Maarten is blij dat ie nu niet meer met z'n stoel opzij hoeft, elke keer als Wouter z'n boxer uit z'n bilnaad trekt of z'n ballen (ja, die heeft ie!) herpositioneert.



OPDRACHT UITGEVOERD

Ed vraagt de redacteuren altijd om tijdens een trip foto's te maken die enige relatie hebben met de game waarvoor ze op pad zijn. Jurjen had dat deze keer goed begrepen.
In verband met F.E.A.R. 3 eiste Ed namelijk in ieder geval één foto uit Chicago waar de lezers van zouden schrikken…



IEMAND MOET HET DOEN

Verderop in deze PU hebben we twee pagina's ingeruimd voor de trip die Jan maakte naar aanleiding van de release van Assassin's Creed Brotherhood.
Tijdens een tweedaagse wandeling door Rome kon Jan constateren dat de gebouwen en monumenten van die schitterende stad subliem zijn nagemaakt in de game.
En toen ie een aantal prachtige zestiende-eeuwse wapens tegenkwam, moest ie 't natuurlijk even doen…



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Ik was een dikke maand geleden jarig en als verrassing+ hadden de jongens voor mij een speciale PU cover gemaakt. Ze hadden stiekem in mijn 'ouden doosch' zitten neuzen en er wat geinig fotomateriaal uitgehaald. En ja, die jonge god met die blonde krullen, ben ik ook. Of liever gezegd, dat was ik… heel, heel, heeeeel lang geleden.
ED





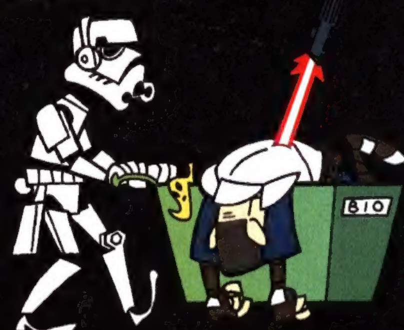
COVERVIEW

PREVIEWS

REVIEW

EXTRA

VAST



★ Brief ★
VAN DE MAAND

VEER UIT DE REET

Goedemorgen PU,
Even geen veer in jullie reet of lovende woorden maar puntjes van kritiek betreffende F1 2010 en Mafia 2.
F1 2010 lijkt op het eerste gezicht een zeer goede game. De heerlijke Codemasters interface, bekend van o.a. Dirt (2), voelt lekker vertrouwd aan. Verder ziet de game er gelikt uit, de afwerking is zoals je van Codemasters mag verwachten. Eerst maar even een time trial gereden, uiteraard op Brazilië want dat is mijn favoriete track en God wat rijdt dat lekker weg! Inderdaad, arcade met alle hulpmiddelen aan maar zodra ik die uitzet, is het zweten geblazen. Perfect dus, een ieder kan op die manier de lat zo hoog leggen als hij/zij wil.
Vol goede moed dus begonnen aan de carrière, waar we niet lullig doen en meteen voor zeven jaar aan de slag gaan bij het team van Lotus. Full race weekend, alles erop en eraan, knallen maar!
Nu ik halverwege het seizoen ben gekomen, ben ik echter een stuk minder enthousiast over deze game. Wat er op het eerste gezicht prachtig uitziet, werkt in de praktijk een stuk minder. Als een slagroomtaart die er van buiten lekker uitziet maar gevuld is met stront. Dat lijkt wellicht overdreven want de game is niet slecht, maar de vele bugs die er (nog) inzitten zijn gewoon ontzettend frustrerend.
Ik vind het jammer en onbegrijpelijk dat JJ hier in de PU met geen woord over heeft gerept. Dit terwijl JJ normaal gesproken altijd zijn games kritisch (p)reviewt. Heeft meneer zitten slapen of heeft hij de grove fouten die er in de game zitten niet willen zien?
Hoe kan het dat JJ met geen woord heeft gerept over de vele bugs die nog in de game zitten? Ik noem maar even de A.I. die geen verplichte pitstops maakt, waardoor je kostbare plaatsen verliest tijdens de race, de rare en te strenge handhaving van de regels op simulatie niveau (raak de muur en je rondje is niet geldig in bijvoorbeeld de kwalificatie. De FIA is streng, maar daar krijg je echt geen straf voor in het echt!) en het feit dat je de kwalificatie feitelijk in je eentje rijdt omdat de A.I.-tijden gesimuleerd worden en geen afspiegeling zijn van de wagens die je rond ziet rijden. Ook is het bizar dat wagens van de laagste teams een pole of zelfs overwinning kunnen pakken.
Dit zijn geen kleine foutjes maar grove nalatigheden die de spelvreugde bederven en niet in een eindversie van een F1 simulatie horen te zitten. Ik hoop dat Codemasters snel met de patch komt want voor mij is de lol er wel af nu.
Dan nog een punt over Mafia 2: zeker een topgame en de score van 93 in de PU is meer dan terecht. Wat ik wel erg jammer vind, is dat de game zelf erg mager is, hoe mooi deze er ook uitziet, en dat deze eigenlijk pas compleet is nadat men de DLC heeft aangeschaft. DLC die nota bene een week na de release van de game al uitkwam!
Dit is gewoon een verkapte manier om extra centen binnen te harken: sloop wat onderdelen uit de retail versie en verkoop deze vervolgens als DLC. Alan Wake had hier ook al last van.
Hier mag de PU ook best een keer kritisch over zijn, want wij gamers worden gewoon een beetje bestolen op deze manier, wat natuurlijk wel weer erg "mafia" is.
Dat was dan wat geklaag van mijn zijde, ga zo door en probeer vooral kritisch en objectief te blijven!
Met vriendelijke groet,
Thijs Pieters | Internet



JJ: "Je hebt absoluut een punt met de bugs. De versie die ik speelde was 95% af en ik ging er vanuit dat die laatste simpele zaken er uit zou worden gehaald, zoals meestal het geval is. Ik bedoel de pitstop, dat ziet toch iedereen? Helaas is dat niet gedaan. Ik baal dus net als jij omdat de basis van de F1-game juist zo solide is. Maar als je dit leest, is de boel gepatched volgens Codemasters en kunnen we allebei weer rustig slapen."
Wat die DLC betreft heb je ook een punt. We houden zeker in de gaten of dit een trend dreigt te worden. Da's inderdaad net alsof er een boek uitkomt waarvan een paar weken later nog wat extra pagina's te koop zijn...

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



FALLOUT

Hoi,
Ik hoop dat jullie op mijn vraag zullen kunnen antwoorden, want in de gamewinkel kunnen ze dit dus niet...
Ik heb Fallout 3 voor mijn PS3 en ik ben verslaafd, maar nu heb ik elk mogelijk dingetje gedaan wat maar gedaan kan worden, maar ik wil meer.
Komt het nu wel eens goed uit dat er een uitbreiding op bestaat. Ik zou die natuurlijk kunnen downloaden via PlayStation Network, maar het zou me veel goedkoper uitvallen als ik de game of The Year Edition zou kopen.
Nu is mijn vraag: zal ik nog verder kunnen spelen met mijn oude savegame als ik er een ander schijfje voor gebruik van een eigenlijk ander spel?
Greetz,
Charles | Internet

In theorie zou dat moeten kunnen, maar in de praktijk blijkt dat niet het geval. Overigens is de goedkoopste methode een PlayStation Plus abonnement nemen, want dan is de DLC gratis!

PERSOONS-VERWISSELING

Op pagina 5 van PU #202 staat in een stukje geschreven dat Jurjen deze PU de eindredactie doet. In dit stuk staat dat de lezer Jurjen moet aanspreken op een spelfout. Ik heb dan wel geen spelfout gevonden, maar iets veel ergers! Want bij de review van Starcraft 2 (gereviewd door Steven) staat bij de conclusie een foto van Steven maar daaronder in hoofdletters: JAN.Spelfoutje oké, maar dit had je wel kunnen zien Jurjen!
Job | Alkmaar

Jurjen is heel slecht in gezichten onthouden....

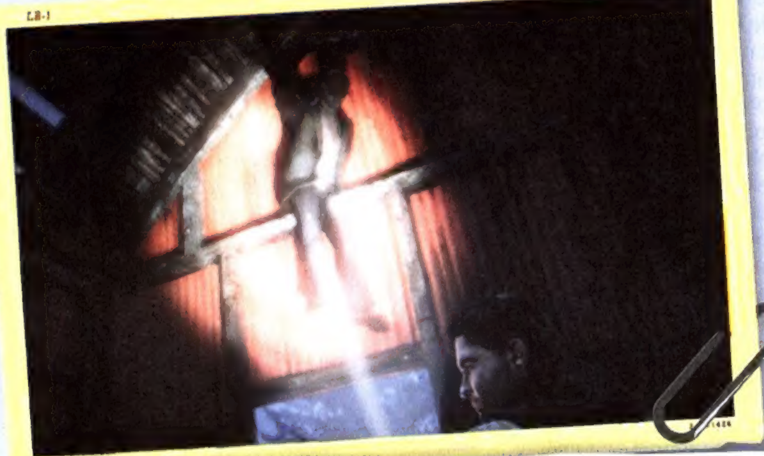


YO!ART

Ewa PU knakkers,
Heb net als de meeste mensen gelijk op dag één van de release van Halo Reach keihard hardcore gespeeld.
Heb daarna snel dit kunstwerk gemaakt (geheel met verf en penseel!), om snel verder te kunnen met deze zieke game.
Zal trouwens chill zijn om paar gamertags te hebben van mensen van de redactie (jullie maken mij niet wijs dat niemand dit spel online speelt), of zijn jullie bang dat jullie konten hard worden geschopt door jullie lieve lezertjes?
Voor de rest: leip blad, ga zo door.
Koen | Internet

Wij vinden 'm mooi, Koen. Een vleugje neo-impressionisme, gemixt met wat art nouveau, terwijl we de dreiging fraai terugzien in een accentje Fin de siècle, waarbij realisme en Jugendstil ook niet geheel uit het oog zijn verloren…





RARE PLAATJES

EEY VRIENDEN VAN DE PU!
IK ZAT LEKKER ALAN WAKE TE SPELEN EN WERD AANGEVALLEN DOOR DE TAKEN.
EENMAAL KLAAR MET HET SLOPEN VAN DIE GASTEN BLEEK ER EENTJE TE ZIJN DIE, TSJAH, HET EEN BEETJE LASTIG HAD. ALAN WAKE DE NOTENKRAKER?! ;)
JONGENS, BEDANKT ELKE MAAND VOOR JULLIE BLAD!
GROETJES VAN EEN TEVREDEN ABONNEE!
JADE REBEL | INTERNET

Da's geen brood maar kloot op de plank.
Overtref Jade en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:
REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

RARE PLAATJES — POWER UNLIMITED

KORTE VRAAGJES

Hey PU redactie,
Jullie hebben een erg goed blad (slijm, slijm, slijm). Ik heb een paar vragen.
1. Waar is Medal of Honor het goedkoopst?
2. Wanneer komt er een nieuwe Duke Nukem?
3. Zouden jullie eens een keer posters in de PU willen zetten, alsjeblieft?
4. Of hebben jullie nog wat cools in de kast liggen voor mij?
Ga zo door (Dit geldt ook voor jullie flauwe grappen en Wouter)
Floran Roche | Eemnes

1. *In Hong Kong, op de hoek van Chung Hau Road en Clear Water Bay Street vind je een winkeltje genaamd GameIDleam, daar hebben ze vaak spectaculaire aanbiedingen.*
2. *Zoals je vorige maand hebt kunnen lezen, heeft Randy Pitchford himself beloofd dat ie volgend jaar komt.*
3. *Omdat je het zo vriendelijk vraagt…*
4. *In de koelkast hebben we nog een doosje waterijsjes liggen; ze komen naar je toe!*

Yo! Power Unlimited Gasten,
Ten eerste gefeliciteerd met jullie 200e nummer (beetje laat, maar ja). Ik heb een aantal vraagjes voor jullie.
1. Medal of Honor of Red Dead Redemption?
2. Wat is volgens jullie het beste: een PS3 of een Xbox 360?
3. Nog iets gehoord over Far Cry 3, want deel twee was namelijk ziek vet?
4. Komt er nog vette shit uit voor de PSP, want de mijne staat al een tijdje uit?
5. Is Wouter echt zo onnozel als gezegd wordt?
Thijs van Baal | Internet

1. *Dat is appels met peren vergelijken. Wil je knallen of free roaming? Drop of patat? Pasen of Pinksteren? Frans Bauer of Alain Clark? Sinterklaas of de Kerstman? Bassie of Adriaan? Herpes Genitalis of een erectiestoornis?*
2. *Ons standaard antwoord: het gaat ons om de games.*
3. *Hij schijnt in de maak te zijn, maar meer weten we ook niet.*
4. *Blader maar eens naar pagina 50.*
5. *Nee, hoor… het is nog veel erger.*

Yo PU kerels,
Ik ga niet jullie reet schoon likken daar heb je wel 200.000 blaagjes voor.... maar jullie zijn wel de beste.
1. Denk je dat Treyarch IW gaat kopiëren of gaan ze initiatief tonen en een KICK ASS!!! Black Ops franchise maken, of gaan ze maar uit hun neus eten?
2. Die bestuurbare auto, heeft die ook een camera die omhoog kijkt... om overduidelijke redenen?
3. Denk je dat Medal of Honor een beetje te laat komt nu dat Battlefield: Bad Company 2 een Vietnam add-on maakt en Treyarch Black Ops maakt over de grootste fout en angst van Amerika: Vietnam en koude oorlog.
4. Mag ik de MSN van Ed's dochter?
Halil Aydin | internet

1. *Maak je worstvingertjes even nat en blader snel naar pag. 44*
2. *Nee, helaas, de camera kan niet omhoog. Met dit autootje raak je dus niet in een slip.*
3. *Te laat? Volgens ons was Medal of Honor de eerste van de drie.*
4. *Eerst Ed z'n reet schoon likken.*

Beste PU,
Ik ben 10 jaar en nu al gek van jullie blad. Ik bespaar jullie dat andere geslijm.
Ik heb een PS3, en ik ben verslaafd aan gamen. Ik speel meestal Modern Warfare 2 met al die prutsers van 20 en ouder. En heb nu ook Black Ops besteld. Aan de trailers te zien, leek ie wel vet. Dus nu alleen nog maar wachten en wachten en wachten etc.
Ik heb ook een weddenschap, wie het eerst in de PU komt krijgt 10 euro. Dus zet me erin!!
Groeten van een 10-jarige PU gek.
Dario | Internet

Gefeliciteerd met je 10 euro. Kun je een Barbapapa broodtrommel voor kopen!

Jullie blad is echt de überbeste.
Slijm.
Hier mijn vraagjes.
1. Move of Kinect?
2. Red Dead of CoD: Black Ops.
3. MoH of Black Ops.
4. Wat zijn jullie online id's op de PS3??
Thnx voor het beantwoorden (misschien :))
Aaron | Delfgauw

1. *Move.*
2. *Red Black: Dead Ops.*
3. *Mohps.*
4. *Oke, onze id's zijn achtereenvolg-*

ASSASSIN'S BROTHERHOOD

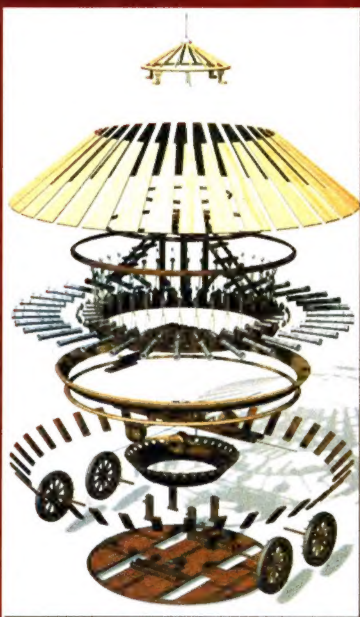


Reeds bij de eerste aankondiging van Assassin's Creed Brotherhood werd de game door sommigen al gekscherend Assassin's Creed 2½ genoemd. Nu Jan de game heeft uitgespeeld, blijkt dat die opmerking de plank volledig misslaat. Sterker, Brotherhood is misschien wel de beste Assassin's Creed uit de serie.



Liefhebbers van Assassin's Creed zullen zich ongetwijfeld meteen weer willen vastbijten in het avontuur van Brotherhood dat letterlijk verder gaat waar AC II eindigde. Maar mag ik je om te beginnen één raad meegeven: neem tijdens het spelen ook even de tijd om rond te kijken en te genieten van het fenomenaal tot leven gewekte Rome. Zo beklom ik tussen de actie door af en toe een hoge toren of een kerk, gewoon om even te genieten van de stad en al die prachtige gebouwen. Het gevoel voor detail en schaal is zonder meer indrukwekkend en het zou dan ook zonde zijn om als een dwaas door de game te rushen en niet te genieten van de oogstrelende sandbox die Ubisoft heeft gecreëerd. De eerste keer dat je het Colosseum beklimt en uiteindelijk helemaal bovenop komt, zal nog lang in je geheugen gegrift blijven staan. Dus nogmaals: stop af en toe, ga op een bankje zitten, laat het dagelijkse leven in Rome over je heen komen, geniet van de vele Kodak momenten en vergezichten… om daarna weer bruut toe te slaan met je dubbele Assassin Blades en verder te gaan met je strijd tegen de Tempeliers.

LEONARDO'S OORLOGSTUIG



Tijdens een van de trailers van AC: B zie je Ezio in de weer met het nodige wapentuig. 'Belachelijk!' riepen de azijnpissers, 'er waren helemaal geen kanonnen en tanks in die tijd'.
Nou, kanonnen waren net een beetje aan het opkomen en het oorlogstuig in de game is afkomstig van bestaande schetsen en tekeningen van Leonardo Da Vinci zelf. Zo was Leonardo dus feitelijk de eerste die met een gepantserde tank op de proppen kwam. In de game mag Ezio met divers zwaar oorlogstuig stoeien om ze daarna te vernietigen voor ze in handen komen van de Borgia. Het zijn vermakelijke explosieve uitstapjes gedurende het spel.

DESMOND ZIET SPOKEN

Het werk van de Tempeliers een halt toe roepen lijkt aanvankelijk een lastige klus, aangezien je familievilla in Monteriggioni in het begin van de game aan puin wordt geschoten door Cesare Borgia en zijn legers. Uiteindelijk wijkt Ezio uit naar Rome waar hij een Brotherhood samenstelt om voor eens en altijd de Borgia familie en Paus Rodrigo Borgia het zwijgen op te leggen. Voordat je echter in Rome aan de bak mag, dien je eerst in het heden met Desmond het nodige Prince of Persia/ Uncharted klim- en klauterwerk uit te voeren. Desmond, Lucy, Shaun en Rebecca zijn namelijk uitgeweken naar Monteriggioni en zetten daar een ondergrondse basis op, onder de Auditore Villa. Tijdens Desmond's klimpartijen wordt de band tussen hem en Lucy vermakelijk geïllustreerd middels onderlinge gesprekjes. Zeer fraai zijn verder de projecties uit het verleden, waarbij Desmond een soort flashbacks ziet van Ezio en zijn familie die vluchten voor Cesare.
Maar goed, de Tempeliers zitten Desmond en kornuiten op de hielen dus veel tijd is er niet. Snel terug naar het Rome van begin zestiende eeuw.





CREED

JAN VORMT EEN MOORDENAARSBENDE





LOCATIES BUITEN ROME

Rome is niet de enige plaats die je aandoet in Brotherhood, al zal je wel de meeste tijd in deze fijne stad doorbrengen. Naast de hoofdstad doe je ook (de haven van) Napels aan, reis je naar Spanje (zie screen) en zijn er zogenaamde flashback missies. Maar Rome blijft toch wel het allermooiste (zie ook pag.40).

VERPAUPERD

Rome dus, daar gebeurt het. Een stad die meer dan drie keer zo groot is als de grootste stad uit Assassin's Creed II. Maar Rome staat er niet zo goed voor als het avontuur begint. De stad zucht onder het juk van de Borgia familie en de Papal legers. Monumenten, winkels en gebouwen staan er verpauperd bij omdat alle inkomsten naar de Kerk en de corrupte Paus gaan. Het simgedeelte uit AC II, waarin je de familievilla en de winkels in het dorpje er omheen mocht upgraden en zo welvaart voor het gewone volk en je familie bracht, is nu op grote schaal toepasbaar voor heel Rome. Het is dus aan Ezio om Rome in z'n oude glorie te herstellen en de geest van de Renaissance uit te dragen. Gaandeweg zie je Rome dan ook veranderen in een florerende, prachtige stad alwaar de invloed van de Borgia's steeds verder teruggedrongen wordt.



ROME: SAN ANDREAS

Dit vertaalt zich ook in een ander gameplay-element: de Borgia Torens in de stad. De torens zijn een fysieke representatie van Paus Alexander VI (Rodrigo Borgia) en met iedere toren die je in elkaar laat storten, neemt zijn macht verder af. Tegelijkertijd heeft dit tot gevolg dat die specifieke regio welvarender wordt waarna Ezio in die regio kan investeren en de bewoners in die zone vrolijker worden. Dit doet een beetje denken aan de 'turf wars' uit Grand Theft Auto: San Andreas.
Bovendien stelt iedere bevrijde Borgia Toren »

VR MISSIES?

In AC: B kun je in de Animus diverse challenges doen en daar bronzen, zilveren en gouden medailles mee verdienen, een beetje als de VR missies in Metal Gear Solid. Denk aan acht vijanden vermoorden zonder gezien te worden, tien vijanden uitschakelen met enkel je Assassins Blade of een zo lang mogelijke killstreak maken. Erg leuk en meteen een goede manier om je skills te verfijnen.
Overigens mag je op ieder gewenst moment tijdens het spelen de Animus verlaten om als Desmond rond te struinen door Monteriggioni op zoek naar secrets en andere verborgen extraatjes.

"EEN VAN DE GROTE NAJAARSTOPPERS VAN 2010."




Er schijnen allerlei spin-offs van Assassin's Creed te komen, tot een racegame aan toe: Assassin's Speed.


Was trouwens een ideale tijd voor Wouter geweest, dat je de hele dag met een masker kon lopen. Had ie ook nooit zo lang zonder vriendin gezeten.

MINPUNTJES?

Is er dan niets aan te merken op AC: B? Natuurlijk wel, al zijn het slechts kleine puntjes van kritiek.
Was Assassin's Creed voor zijn tijd cutting edge, en bouwde AC II daar fraai op voort, de techniek/engine achter de game begint op enkele vlakken wat scheurtjes te vertonen.
Het spel is nog steeds een genot om naar te kijken en ik kan niet benadrukken hoe fraai de verschillende gebouwen en locaties tot leven worden gewekt, maar tijdens de ingame cutscenes waarbij personages groot in beeld komen, oogt de cast soms wat onbeholpen. Rare grimassen, gekke kapsels en armen en benen die niet altijd even fraai getoond worden, halen je dan weer even uit de illusie dat je midden in een Dan Brown avontuur beland bent.
En als je een echte zuurpruim bent, zou je kunnen stellen dat het nieuwtje er na drie delen wellicht een beetje af is. Ik denk echter dat je dan aan het feit voorij gaat dat dit een van de allerbeste sandbox games van dit moment is, en een spel dat de speler dubbel en dwars waar voor zijn florijnen biedt.



Ondertussen werd in een ondergrondse basis Rafael van der Vaart gehersenspoeld in de hoop hem over te halen bij AS Roma te komen spelen.



» Ezio in staat een nieuwe Assassin in zijn Brotherhood te trainen. Anders gezegd, hoe meer torens je neerhaalt: hoe meer broeders je in je moordenaarsgilde mag opnemen. Overigens is het bevrijden van zo'n zone makkelijker gezegd dan gedaan. Eerst dien je de militaire zone er omheen te infiltreren, vervolgens dien je de leider van de toren om te brengen (aan jou of je dat openlijk met bruut geweld doet of sneaky) en tot slot moet je daarna de toren beklimmen en in brand te steken; spektakel gegarandeerd.
Het al dan niet bevrijden van zones is overigens volledig optioneel. Je hoeft niet per se alle twaalf torens in brand te steken om de game uit te spelen. Ook het moment van bevrijden is helemaal aan jou. Zo kan het soms handig zijn om vooraf aan een Assassination missie eerst de toren te bevrijden en de daarbij behorende militairen uit te schakelen, zodat er tijdens je moordopdracht veel minder soldaten en guards rondlopen in een specifiek gebied... wat weer handig kan zijn tijdens je vlucht.

KILLSTREAKS

Veel mensen vonden de combat in Assassin's Creed te statisch. Het was dan ook hoofdzakelijk een countersysteem waarbij je jezelf beschermt en toeslaat op het moment dat de vijand je net heeft aangevallen.
Voor Brotherhood is dat systeem op de schop gegaan. De game beloont nu aanvallender vechten waarbij je, wanneer je succesvol bent, in een soort trance komt en de meest coole en brute kills aan elkaar kunt linken (killstreaks), hetgeen samengaat met een fraaie cameravoering.
Zaak hierbij is om je eerst op de zwakste schakel van de



Dat krijg je ervan als soldaten hun leider blind volgen.

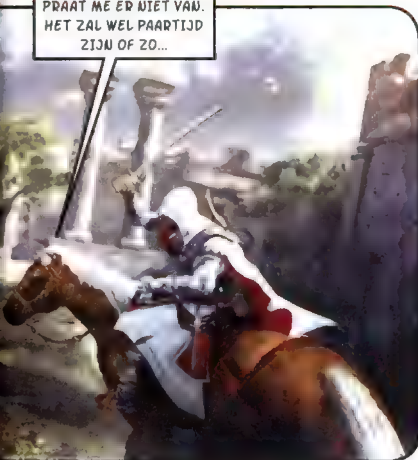

Dit kan alleen maar met een hanglamp, natuurlijk.


Da's nog eens een dodelijke waaier. Even later zou ze zelf neergestoken worden met een papieren zakdoek.



WOUTER OVER DE MULTIPLAYER

Multiplayerland zit eigenlijk tot aan de adamsappel vol met shooters, en de enige games die eens wat anders proberen dan knallen, zijn gedoemd te falen. Populariteit zit in simplisme, zoals we allemaal weten.
Assassin's Creed Brotherhood kan met haar gewaagde en totaal andere MP daar wel eens verandering in brengen, want de Ubisoft serie heeft een immense status verworven. En daar komt ook nog eens bij dat de meerspelerstand van Brotherhood zowel vermakelijk als verslavend is!
Tijdens de bèta van de Brotherhood multiplayer kreeg ik de kans om het op te nemen tegen zeven andere assassins in de mode Wanted. Het principe is minder simpel dan je gewend bent van de gemiddelde MP: je krijgt een doelwit toegewezen en de enige hulp die je hebt, is een kompas dat zijn of haar richting aanwijst, en een afbeelding van hoe je prooi er uitziet.
Ding is dat er allemaal A.I. gestuurde personages in de map rondlopen die het zoeken ingewikkelder maken omdat zij er precies als je doelwit uit kunnen zien. Je moet dus zo onopvallend mogelijk te werk gaan, rustig blijven en zo weinig mogelijk rennen, want kill je je slachtoffer incognito, dus zonder dat je rent en hij je heeft gespot, dan krijg je meer punten.
Anderzijds, als je achterna gezeten wordt, zal je belager je minder snel zien als je kalm door het volk heen wandelt. Sta je naast een aantal knakkers die er net zo uitzien als jij, dan heb je grote kans dat jouw vijand de verkeerde afmaakt. Deze principes zorgen allemaal voor een dikke laag spanning.
Een MP is tegenwoordig niets zonder een perk-achtig systeem en ook daar is bij Brotherhood aan gedacht. Je levelt door te ontsnappen aan je belagers en natuurlijk door kills te maken, waarmee je dingen verdient als de mogelijkheid om extra snel te rennen, rookbommen en nieuwe wapens. Verslavende factor: check.
Enige vraag die overblijft, is hoe lang de Brotherhood multiplayer vers en interessant blijft, en dat zal volledig afhangen van de overige modes en maps.




Assazink Fleet.



Dit is geen echte priester. Echte priesters kun je herkennen aan hun kinderpornoboekje met een kaft van de EO-TV-gids er omheen.

groep te richten en vervolgens de sterkeren af te maken, terwijl de vijand natuurlijk zal proberen jouw flow te doorbreken.

BROTHERHOOD

De grootste vernieuwing is natuurlijk het samenstellen van de Brotherhood zelf. Je neemt je collega moordenaars, die je eerst rekruteert, desgewenst mee op een missie en zet ze in als extra wapen door simpelweg op de rechterschouderknop van de controller te drukken. Daarvoor stuur je ze eerst op geheime missies in Europa - via een fraaie Animus interface - en hoe meer missies ze succesvol afronden, hoe beter ze worden. Het is een soort minigame in de gameplay zelf maar wel erg belangrijk, want zo creëer je langzaam maar zeker een steeds sterkere groep om je heen. Afhankelijk van het wapen en de uitrusting waarmee je ze uitdost, zullen ze anders vechten. Een broeder met een pijl en boog kan van grotere afstand toeslaan, terwijl een Assassin met een bijl altijd in je nabijheid zal vechten.
Ook kun je groepsleden zo inzetten dat ze voor afleiding zorgen (guards richten zich op hen waardoor jij vrije doorgang hebt) of je laat ze tijdens jouw vlucht eventuele belagers tegenhouden.
Hoe verder je komt, hoe meer broeders je om je heen verzamelt en deze worden per missie sterker, stijgen in ervaring en krijgen betere wapens. Je gildeleden kunnen echter ook sterven dus het zijn allesbehalve inwisselbare moordinstrumenten. Het is echt een deceptie wanneer er eentje het loodje legt.
Uiteraard kun je je gildebroeders niet onbeperkt inzetten. Sterker, je zult spaarzaam met ze om moeten gaan. Zelf koos ik meestal voor boogschutters en stille medemoordenaars om op missie mee te nemen omdat ik nu eenmaal een zwak voor stealth heb, maar er zijn ook missies waar de brute bijdragers handiger zijn.
De inbreng van de Brotherhood geeft de missies de nodige diepgang mee en geeft je meer vrijheid in de wijze waarop je de game speelt.



PU TV
Meer info over de multiplayer? Check de bewegende beelden en Wouter's lelijke bakkus op PU.nl/assassinscreed.

WAARDIGE SEQUEL

Afgezien van het verhaal (waarbij de verschijning van Minerva misschien net een beetje te veel van het goede was) was Assassin's Creed II op velerlei gebied een vooruitgang ten opzichte van de eerste Assassin's Creed. De snelheid waarmee Brotherhood werd aangekondigd (en nu uiteindelijk ook in de winkels ligt) deed even vermoeden dat het hier om een verkapte expansion pack ging, maar niets is minder waar.
De game is opnieuw een waardige sequel die bovendien zoveel extra's, vernieuwing en netto uren avontuurlijke gameplay meebrengt dat je als AC fan of liefhebber van sandbox games wel een gaatje in je hoofd moet hebben om dit deel te laten liggen. En afgezien van de memorabele singleplayer campagne is er dan ook nog de gloednieuwe multiplayer (zie kader) die een hele nieuwe dynamiek met zich meebrengt.
Ik zal eerlijk zijn: je koopt en speelt AC: B voor de singleplayer, dat is de hoofdmoot, maar het feit dat Ubisoft het toch aangedurfd heeft met deze aanvullende mode te komen (ook zonder multiplayer was AC: B miljoenen keren over de toonbank gegaan) is te prijzen. Veel belangrijker is echter dat deze mode zeer vermakelijk is, en daarmee illustreert hoe rijk, divers en fenomenaal Brotherhood uiteindelijk is geworden.

CONCLUSIE

Assassin's Creed Brotherhood is een formidabel spel geworden waar iedere ontwikkelaar van Sandbox games met respect naar zal kijken, ook Rockstar. Met recht een van de grote najaarstoppers van 2010.


JAN

SCORE 95



POWERSPY

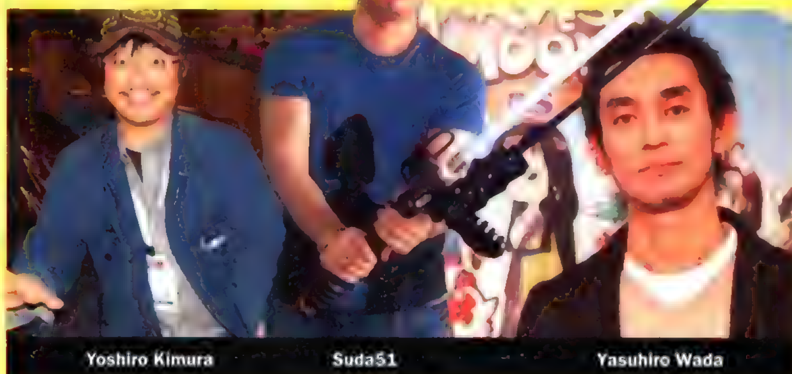
- Peter Molyneux doet het weer. In een interview dat hij onlangs gaf aan het Engelse vakblad MCV meldde de Brit dat hij eigenlijk nog nooit een echt goede game had gemaakt.
- Zullen we Fable III dan alvast maar in de winkels laten liggen?
- De Powerspy vindt dat Molyneux nog nooit een zinnige uitspraak heeft gedaan.
- Dat Wouter een opmerkelijke gast is, heeft hij inmiddels vaak genoeg bewezen. Maar we hebben er weer een opmerkelijke gewoonte bij ontdekt. En dit keer niet eens eentje die zich afspeelt op de WC.
- Wouter zit tijdens het gamen namelijk het dichtst op de TV van iedereen. Hij drukt z'n neus nog net niet tegen het 50 inch scherm maar het scheelt niet veel.
- Brillen. Wouter moet eigenlijk zijn brilletje opdoen maar dat wil hij niet, want dan staat zo stom.
- Nee, met je hoofd in een LCD zitten, dat staat stoer.
- De Powerspy vraagt zich bovendien af hoe Wouter nu precies HD-graphics ervaart. Is het bij hem nu een niet te ontwarren brij in plaats van duidelijk waarneembare pixels?
- De Kinect heeft buitengewoon veel potentie, daarover is de hele redactie van de PU het wel eens. Maar die games... het is de Wii in HD. Een vuistslag in het gezicht van de hardcore gamer die de Xbox 360 al jaren trouw is.
- Ook THQ doet aan die shit mee met 'Fantastic Pets'.
- Inderdaad, een 'pets' in het gezicht van de hardcore gamer.
- De PC-portal service STEAM van Valve heeft inmiddels dertig miljoen abonnees. En dus komt Microsoft met zijn eigen variant: Games for Windows en Windows Marketplace.
- Terwijl die gasten dat hele Games for Windows een jaar of twee terug compleet hebben laten vallen.
- Uit deze gang van zaken spreekt nu niet bepaald heel veel liefde.
- Ja, liefde voor centjes.

GEKKE JAPANNERS SLAAN HANDEN INEEN

Goed nieuws voor de tien mensen die het een beetje volgen: Grasshopper, de ontwikkelstudio van Suda51, heeft versterking gekregen van voormalige Marvelous-werknemers Yasuhiro Wada en Yoshiro Kimura.

En nu voor de rest van de lezers nog even in het Nederlands: het team dat No More Heroes 1 & 2 maakte (onder leiding van Suda) krijgt versterking van de man die in 1996 Harvest Moon bedacht (Wada) en de regisseur van Little King's Story (Kimura).

De mensen die het een beetje volgen, weten dat Suda, Wada en Kimura al vrienden waren en alle drie tot het selecte genre der extraverte, prettig gestoorde Japanners behoren. Dus dat belooft een gezellige club te worden.



Yoshiro Kimura · Suda51 · Yasuhiro Wada



Phil Spencer

MICROSOFT DIST 3D

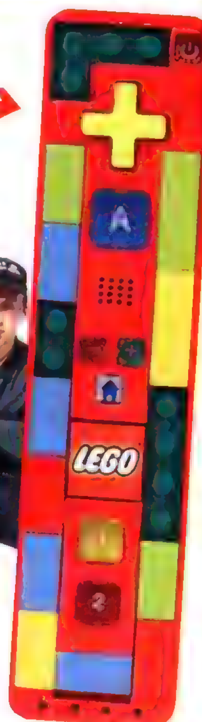
Dat Microsoft en Sony niet de grootste vrienden van elkaar zijn, moge duidelijk zijn. En dus geven ze elkaar ook zelden complimentjes.

Neem nu Phil Spencer, de baas van Microsoft Game Studios, die even heel gemeen sneert naar de 3D-campagne van Sony. Hij houdt van de 3DS, omdat je er geen bril bij hoeft te dragen. Lekker gemeen. Hoe je door een compliment te geven aan de een, de ander flink onder uit de zak geeft. Overigens twijfelen we er bij de PU geen moment aan dat als 3D-gaming zal aanslaan, Microsoft het binnen no time zal ondersteunen. Geld stinkt immers niet.

5 X NINTENDO + LEGO = 5 X FUN

De imago's van Nintendo en Lego liggen niet zo ver uit elkaar. Het zijn beide vertrouwde namen, kleurrijk, speels, creatief, altijd fun en geschikt voor kids. Dus is het eigenlijk niet eens zo vreemd dat de fenomenen elkaar niet alleen in de bekende Lego-spellen voor Wii en DS maar ook in andere vormen ontmoeten.

1. Kijk eens even, een echt werkende Wii-afstandsbediening, officieel door Lego uitgebracht. Het ding wordt geleverd inclusief 31 bricks om hem naar eigen smaak aan te passen, maar je kunt hem natuurlijk ook gewoon uitbouwen met je eigen Lego-blokjes.



2. De Nederlandse Lego-bouwer Fredoichi bouwt naast vliegtuigjes en mechs ook wel eens een personage. En gezien het feit dat Fredoichi ooit eens naast Jurjen op de spellijn van Nintendo heeft gewerkt, is het niet verwonderlijk dat zo'n personage dan een Nintendo-personage wordt, zoals deze Pikachu.

3. DM Meister is een andere Legobouwer. Hij bouwt op een ander formaat en in een andere stijl, en ook zijn werk is het aanzien waard. Check hier de Meister met zijn Yoshi van 77 centimeter hoog.





4. Als je genoeg lichtblauwe blokjes op zolder hebt liggen, kun je 'm misschien zelf ook wel eens bouwen, deze reusachtige Nintendo DSi van Lego die Sean Kenny maakte.

5. Wederom een bouwwerk van Fredoichi, dit keer een goed geslaagde Link. Kijk hem staan, met dat voetje. Het bloemetje maakt het helemaal af. En nou iets uit Metroid, Fredo!



WAT NOU BRILLETJE OP?

Als je de afgelopen tijd aan gamers op Twitter of in een forum vroeg wat ze van 3D vonden dan riep men opvallend vaak dat ze no way zo'n dom brilletje op hun neus zouden gaan zetten.
Dat blijkt dus zware stoerdoenerij te zijn geweest. Een officieel onderzoek in de VS wees namelijk uit dat maar liefst tachtig procent van de ondervraagden geen enkel probleem had met een bril op die nase. En dat dit aantal zelfs nog met twaalf procent zou groeien als er geen bril voor het spelen van 3D-games nodig zou zijn.
Kan iemand ons nu vertellen wat het probleem is van die overige acht procent?




JJ

COMMENTAAR

TE ZIELIG VOOR WOORDEN

De afgelopen maand stond er eindelijk weer eens een launch van een grote titel uitgebreid in de belangstelling van de media. Ik heb het natuurlijk over Medal of Honor.
Maar helaas was het voor de zoveelste keer niet het feit dat er weer een grote game was uitgekomen, dat de interesse van het journaille had gewekt, maar een 'rel'. Een rel van het formaat natte scheet. Er zaten namelijk Taliban in de game en die kon je spelen. Hoehoe. En met die Taliban kon je dan Amerikanen doodschieten. Oooooh. Echt waar? Dat kan toch niet? Die nobele jongens die onze democratie verdedigen tegen het kwaad dat Islam heet, dat je die kan doodschieten. Neeeee, het is toch te erg voor woorden. Ik ga nu Wilders stemmen!
Anyway, een paar maanden voor de launch was de ellende al begonnen toen een Brits politicus iets voorbij had horen waaien, want no way dat ie de game gespeeld had. Engeland in rep en roer. EA hield het nog lang vol, maar uiteindelijk, vlak voor de launch, toen in mijn optiek de ergste 'woede' al voorbij was, haalden ze de term Taliban uit de game en vervingen die door 'opposing forces'. Mogelijk ook omdat de eerste reviews niet allemaal even positief uitpakten en ze bang waren dat de verkoop een boycot niet zou overleven.
Maar ondanks deze 'geste' ging het daarna toch alleen nog maar over die shit. En voor de zoveelste keer gaf niemand echt tegengas.
In DWDD hoorde ik iemand nog wel zeggen dat het goed was geweest als gamers ook de andere kant hadden kunnen spelen omdat het ze dan misschien iets meer over deze oorlog leerde. Maar ik vind dat allemaal een beetje soft. Niemand durfde gewoon kneiterhard te roepen in een krant of op TV dat iedereen eens zijn bek moet houden over iets wat ze niet snappen.
Als ik MoH speel, kijk ik niet naar baard of Amerikaan, maar enkel naar de (voordelen van) wapens. Al loop ik naakt door het level met een bolhoedje op; het gaat me om het knallen. Ik zie nul komma nul politiek als ik speel, en dat zal gelden voor 99,99% van de gamers. En die 0,01% die wel gilt, die is gek.
Hoe idioot is het dat je wel als Amerikaan Taliban mag afknallen, maar niet als Taliban Amerikanen? Het is precies deze Westerse arrogantie die er voor zorgt dat moslims radicaliseren.
En wat is dan hun sterkste argument om dit te verbieden? Dat het oneervol is voor onze jongens. En ook daar had iemand met ballen moeten opstaan en zeggen dat die gasten in Kamp Holland gewoon allemaal, als ze rust hebben, lekker Modern Warfare 2 zitten te spelen. Om even alle spanning af te reageren. En gelijk hebben ze. Daar zijn die games ook voor. Of mogen ze alleen nog maar dammen en ganzenborden daaro? Het is allemaal te hypocriet en te zielig voor woorden.



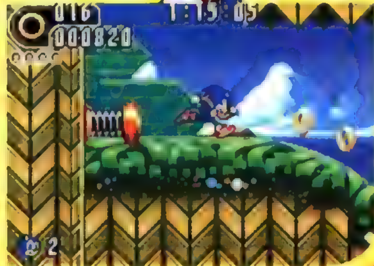
SONIC WAS ALLANG TERUG!

Nu Sonic is teruggekeerd naar zijn 2D-roots in Sonic the Hedgehog 4, kun je het overal lezen: "Sonic is terug!", "Eindelijk weer eens een goede Sonic in 2D!" enzovoort.

Dat geeft maar weer eens aan hoe slecht geïnformeerd sommige recensenten zijn, en hoe graag ze elkaars woorden herhalen, want in feite is Sonic helemaal niet zo lang weggeweest van zijn 2D-roots en goede spellen.
Misschien dat games voor handhelds bij sommige mensen onder de radar vliegen, maar in de periode 2002 – 2004 zijn er drie uitstekende 2D-Sonic-platformers voor de Game Boy Advance verschenen, in de periode 2005 – 2007 gevolgd door twee ook al uitstekende Sonic Rush games voor de Nintendo DS.
Oké, in Sonic Rush Adventure zaten naast de razendsnelle 2D-levels ook wat 3D-gameplay-dingen, maar het gaat om het idee.
Het idee dat Sonic sinds de jaren negentig geen goede 2D-avonturen meer heeft beleefd, is bij deze in elk geval uit de wereld geholpen. Hopen we.







POWERSPY

- De omgekeerde wereld: DICE meldt dat Battlefield 3 op PC echt niet zo goed zal gaan worden als de console-versies.
- Wie had dat tien jaar geleden gedacht?
- Blizzard heeft uiteindelijk toch afgezien van het voornemen om ook de werkelijke identiteit van haar spelers op het forum en in de game te openbaren.
- Lijkt de Powerspy logisch. Je wilt het toch niet weten dat die dikke, dominante collega van kantoor in World of WarCraft een geil elfje speelt?
- Het nieuws van de maand: Mario had oorspronkelijk een gun. Maar dat vond Miyamoto uiteindelijk niet echt passen bij de loodgieter.
- Feitelijk hoort die gun wel bij Mario. Hij is immers Italiaan...
- Of krijgt de Powerspy nu de complete Italiaanse gemeenschap over zich heen en kan hij nooit meer een pizza bestellen?
- Alsof de Nederlandse pizzeria's nog door Italianen bemand worden...
- Halo: Reach is met vier miljoen verkochte exemplaren de best verkopende game van 2010.
- Inderdaad, tot Call of Duty: Black Ops uitkomt. Voor vijf miljoen komen de mannen van Treyarch niet eens hun bed uit.
- De gewelddadige games die in het Midden-Oosten uitkomen worden gecensureerd, want de content zou kunnen aanzetten tot agressie.
- Een zeer wijs besluit, want het Midden-Oosten is momenteel inderdaad een oase van rust waar de mensen zeer sociaal met elkaar omgaan en geweld bijna niet voorkomt.
- Als de Powerspy dit soort bullshit hoort of leest, krijgt hij altijd het idee dat politici fantastische gameontwikkelaars zouden zijn.
- Ze hebben immers fantasie in overvloed...
- Een man uit de VS heeft in 24 uur een game gebouwd.
- Geef die man onmiddellijk een baan bij Polyphony Studios. Wie weet komt Gran Turismo 6 dan nog voor 2012 uit.

POWERSPY

- Het wederom uitstellen van GT5 door Sony behoort nu al tot de meeste bizarre voorvallen van 2010. Het spel werd drie E3's geleden al als 'klaar' bestempeld!
- Alleen als de reden voor het uitstel is dat ze Duke Nukem als unlockable character willen implementeren, dan kunnen we het nog billijken.
- Als Microsoft een beetje doorwerkt, is Forza Motorsport 4 nog eerder af.
- In een aantal interviews naar aanleiding van het uitstel, gaf Yamauchi aan dat de framerate één van de redenen was dat het spel nog even bijgeschaafd moest worden. De Japanner wil geen lag in zijn game.
- Volgens de Powerspy heeft de releasedatum van GT5 al jaren last van lag. Fix dát eens!
- Volgens developer Blitz Game Studios komen er geen disks meer in de PS4/ Xbox 720.
- Zal een leuke boel worden in de gameshops.
- Het is je misschien ontgaan, maar de PlayStation 2 vierde onlangs haar tiende verjaardag. En dat deden ze met de launch van de Toy Story 3 game.
- Wat nu Call of Duty: Black Ops...
- Het gaat niet lekker met Starbucks; de crisis zorgt er voor dat de mensen liever ergens anders een goedkoper bakkie pleur kopen.
- Om die situatie te keren, gaan de Amerikaanse koffietent gratis liedjes en eBooks weggeven.
- JJ, die nog nooit in zijn leven een druppel koffie heeft gedronken, heeft beloofd dat hij een Frappucino inneemt, als ze ook gratis games gaan schenken.
- Medal of Honor heeft inmiddels een aantal patches achter de rug.
- Jammer alleen dat die patches de game niet veel langer maken.
- Microsoft zal 1 miljard dollar in de reclamecampagne van Kinect gaan stoppen.
- Als ze nu met die 1 miljard gewoon alle Kinect opkopen, dan hebben ze gegarandeerd een kassucces.
- Of snapt de Powerspy het spel der economie nu niet helemaal...

GT 5 SOAP GAAT TOT IETS MOOIS LEIDEN

Terechte verontwaardiging toen duidelijk werd dat Gran Turismo 5 voor de zoveelste keer werd uitgesteld en ook haar november release niet ging halen. Maar de woede en het sarcasme namen volgens Jan de afgelopen weken wel overdreven vormen aan.



Mensen voelden zich persoonlijk in het kruis getast vanwege het feit dat de game voor de zoveelste keer is uitgesteld.
Feit is dat Sony de game veel te vroeg heeft aangekondigd en dat men sinds 2006 al loopt te strooien met releasedata... die men keer op keer weer moet bijstellen. En ja, dat begint gênant te worden.

EXCUSES

Yamauchi heeft dan ook inmiddels zijn excuses aangeboden. Zijn bewoording kwam eigenlijk neer op "dit is niet goed te praten, geen excuus is goed genoeg." Hij voelt inmiddels zelf ook wel dat hij het geduld van gamers te lang op de proef heeft gesteld.
Maar goed, al dat uitstellen maakt van GT 5 natuurlijk nog geen slechte game. Sterker, het wordt de meest uitgebreide racegame ooit! Jan was op een pre-launch GT 5 event en zet zijn bevindingen middels zes punten op een rijtje.
1) **De B-Spec Mode** die jou tot teambaas van coureurs maakt, oogt als een hele leuke aanvulling. Het is feitelijk een manager mode waarbij je coureurs scherp houdt en opdrachten geeft tijdens het racen dat zich in real-time voor je ogen afspeelt. Heb je minimaal vier man in je team, dan kun je zelfs endurance races gaan coachen, zoals de 24 uur van Le Mans.
2) Sony belooft een **spectaculair schademodel** met vonken, rook, ingedeukte motorkappen, deuren die klemmen en flapperen, bumpers die loskomen en zelfs auto's die over de kop gaan en spectaculaire crashes maken. Ik ben benieuwd, want dit is de eerste keer dat GT 5 een schademodel krijgt en Yamauchi moet nu ook echt afkomen. Ik heb het nog niet in actie gezien dus ik hou een slag om de arm maar ik heb wel een filmpje met bewegend beeld mogen bekijken waar een auto inderdaad een enorme smakkerd maakte.
3) **De Special Events** maken, naast alle andere spelmodi, de raceboterham wel heel dik belegd. Kartracing met 32 auto's, NASCAR Racing, WRC, de Sébastien Loeb Rally Challenge, de Gran Turismo Rally en de Mercedes-Benz AMG Driving School. In die laatste mag je plankgassen op de beroemde Nürburgring met onder andere een hele, hele, hele dikke Mercedes-Benz SLS AMG sportwagen.
4) Je kunt **auto's en tracks online met elkaar sharen**. Ik zou dus via het internet een felbegeerde Ferrari 330 P4 aan JJ weg kunnen geven als hij die bewuste auto maar niet krijgt vrijgespeeld. Moet hij het wel heel lief vragen.
5) The Stig mag dan ontslagen zijn bij Top Gear, in GT 5 kun je de **Stig Challenge** doen. Hoe vet is dat? Dat je jouw rondetijden kunt testen met deze legendarische mysterieuze coureur? En dat op de tot op de kiezel perfect nagebouwde Top Gear testtrack.
6) **3D Racen**. Ik ben nog niet helemaal overtuigd. Vanuit de cockpit oogt het spectaculair maar vanuit de auto was het soms nog wat fuzzy. Ik weet niet hou oud deze build was, maar Killzone 3 in 3D maakt een net wat sterkere indruk.

MONSTER

Hoe dan ook, GT 5 wordt een monster van een game. Een racer met ongelofelijk veel opties, modi en mogelijkheden. Dat Microsoft inmiddels Forza Motorsport 2 en Forza Motorsport 3 al lang en breed heeft afgeleverd, geeft wel te denken maar goed, met GT 5 kunnen we straks, als ie dan echt uit is, maanden zo niet jaren vooruit en dan zijn we het lange wachten al snel weer vergeten.

JAN





THQ OPENT MEGA-STUDIO IN MONTREAL

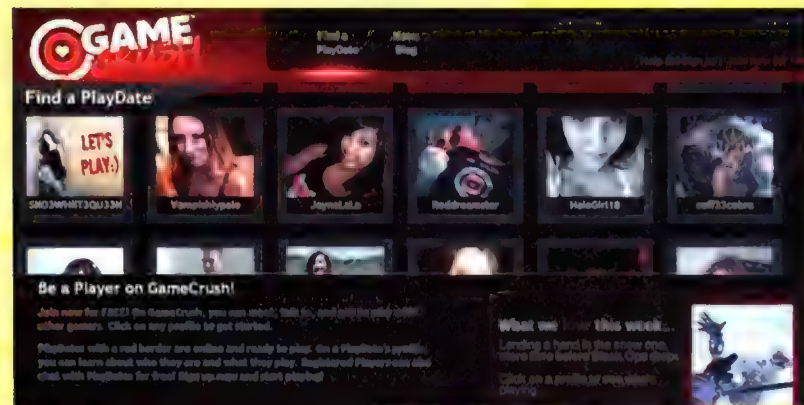
THQ heeft aangekondigd een nieuwe giga-studio met vierhonderd werknemers te openen in het Canadese Montreal.

THQ dacht er aanvankelijk over Engeland als vestigingsplaats te kiezen, maar de Britse regering bood te weinig subsidie. Iets wat Montreal wel volop en met overgave doet, getuige de mega-studios van EA en Ubisoft die daar ook gesitueerd zijn.
Als we dat horen, dan blijft het toch zonde dat de Nederlandse overheid zo weinig doet om het voor internationale developers aantrekkelijk te maken om hier een studio te beginnen. Want de randvoorwaarden zijn met name in Amsterdam echt perfect. Elke jonge developer wil in deze stad wonen, er is razendsnel internet en er zijn uitstekende verbindingen met de rest van de wereld via Schiphol. Oké, je kunt niet snowboarden na afloop van je werk, maar als je na zessen maar genoeg blowt, zie je die sneeuw vanzelf wel.
Overigens is het vrij opmerkelijk dat THQ een nieuwe studio opent aangezien het bedrijf een tegenvallend 2010 achter de rug heeft. Blijkbaar heeft die ellende geleid tot een aanval naar voren. En dat kunnen we wel waarderen.
En nog opmerkelijker: de baas van de studio wordt een van de grote mannen achter de Assassin's Creed serie: Patrice de Silets. De komende transfer van Wayne Rooney is er peanuts bij.

GEEK EN TOCH MET EEN MEISJE SPELEN...

Hardcore gamers die eigenlijk geen tijd hebben voor iets anders (lees chicks) moeten maar eens surfen naar Gamecrush.com.

Deze site biedt namelijk 'hete dames' aan die tegen betaling van 16 dollar per uur met jou willen spelen. En dan hebben we het dus over gamen.
Xbox 360, PC, PS3... ze kunnen het allemaal, en met gewone games als WoW, Battlefield of Modern Warfare 2.
Bovendien heb je nu de spijkerharde garantie dat Chick X ook echt een dame is, want ze gebruiken chat en webcam. Dat je je dus niet weer zit op te geilen met wat later een gast blijkt te zijn.
In principe gaan de dames niet naakt, maar als je het volgens de site allemaal 'goed speelt', kunnen er opwindende dingen gebeuren.



IS DIT DAN DE 'PSPHONE'?

We hebben er weer een gevonden: een screenshot van een zogenaamde PSP Phone. En niet eens op 1 april.
De Engelse site Engadget, die over het algemeen als betrouwbaar te boek staat, plaatste de foto en meldde erbij dat het apparaat vermoedelijk al snel op de markt gaat komen. Tevens wist men te vertellen dat de PSP Phone Google Android als besturingssysteem heeft draaien en dat je er games via Sony's Marketplace op kan downloaden.
Aan de binnenkant zou zich een 1GHz Qualcomm MSM8655 chip plus 512MB RAM intern and 1GB aan extern geheugen bevinden. Het scherm is vier inch breed.

Commentaar Sony:
"Totale bullshit."

Commentaar PU:
"Misschien is 't bullshit, maar deze 'PSPhone' is wel iets wat we willen..."

"DON'T F**K IT UP!"

id Software heeft bij de ontwikkeling van Rage duidelijke regels meegekregen van de bazen bij Bethesda.

MICROSOFT DOET NOG EEN OPRAAHTJE... BIJ OPRAH

Iedereen herinnert zich nog wel hoe Microsoft een wat tamme E3-persconferentie aan het eind deed exploderen door iedereen een gratis Xbox 360 Slim mee te geven.

Zoiets noemen wij een Opraahtje doen. In haar programma wordt namelijk wel vaker iets wat niet lekker werkt, tof gemaakt door het gratis weg te geven.
Onlangs deed Microsoft het weer... en wel tijdens de Oprah Winfrey show zelf. Daar werd de Kinect getoond en vervolgens weggegeven aan een paar honderd vrouwen die daar echt hysterisch op reageerden. Terwijl ze waarschijnlijk voor de uitzending dachten dat de Xbox 360 een nieuwe epilady was.



POWERSPY

- Kojima is momenteel flink wat personeel aan het werven voor een nieuw project.
- En nee, het wordt geen Metal Gear spel. Want hij is zo ontzettend klaar met die serie.
- Er komt dus gewoon een nieuwe MGS.
- Crazy Taxi krijgt een make-over en komt dan naar Xbox Live Arcade en PSN.
- Als je die game speelt, zou je bijna denken dat er een link is tussen gaming en het gedrag van taxichauffeurs in Amsterdam.
- Oké, het spel is niet helemaal een realistische weergave van de werkelijkheid.
- De taxi's in Crazy Taxi zijn geel en in Amsterdam meestal zwart.
- En met zwart doelt de Powerspy op de kleur, niet het verdienmodel binnen deze branche.
- Lego komt met een custom made Wii-remote voor de Lego games.
- En nee, die hoef je niet met blokjes in elkaar te zetten.
- Zou anders lekker zijn, dan als je te hard zwiept de (brok)stukken van je Wii-mote af vliegen.
- Een aantal Amerikaanse vrienden heeft onlangs drie dagen achter elkaar gegamed voor het goede doel.
- Bij de PU doen we dat voor ons werk.
- Dat dit overigens erg hard werken is, bewees JJ. Na een aantal avonden/nachten flink doortrekken met Medal of Honor schreef hij in zijn verhaal 'dementie' in plaats van 'dimensie'.
- What's in a word...
- Gelukkig is JJ nog niet zo dement dat ie er overheen las.
- Volgens analisten wordt 2010 het beste jaar voor de PSP tot nu toe.
- Tja, als je niet zoveel verkoopt, is het makkelijk stijgen...
- John Romero is weer terug. De man die ooit de wereld aan zijn voeten had met Doom en Quake, is bezig met een Facebook game.
- Inderdaad, dat is niet zo sexy als zijn lange haar vroeger.

POWERSPY

- In Japan krijgen de gamers die God of War: Ghost of Sparta pre-orderen voor de PSP, er een God of War muziekstuk bij.
- Is de Powerspy nu gek of krijgen wij in Europa echt nooit iets speciaals bij onze games?
- O ja, wij betalen de hoogste prijzen in de wereld. Gelukkig. We dachten even dat ze ons vergaten.
- Er schijnt dus echt een nieuwe Shenmue game aan te komen in Japan.
- Mocht de game echt jaar later of zo uitkomen in Europa, dan belooft U hem dit keer niet te reviewen.
- De arme Ilan wordt op straat nog steeds aangesproken op de 70 die hij het [illegible] deel gaf.
- Volgens insiders zal de levensduur van de batterij van de 3DS niet zo lang zijn als die van de batterij van de DS.
- De Powerspy maakt zich echter eerder ongerust of de levensduur van zijn hoofd wel lang genoeg is als hij op de 3DS gaat spelen...
- En natuurlijk niet om 0.00 uur gamen op die handheld. Daar blijven je ogen scheel staan.
- Over drie dimensies gesproken. Volgens de geruchten komt er geen 3D-versie van de nieuwe Harry Potter.
- Terwijl de man z'n 3D-bril al op heeft!
- Een moeder in de VS heeft haar baby zo hard door elkaar geschud dat hij overleed. Reden was dat de baby haar stoorde toen ze op Facebook bezig was met een potje Farmville.
- Met al die intuïtieve besturingselementen als de Wii en de Move, dacht die vrouw misschien dat ze haar kind middels een bepaalde zwiepbeweging uit kon zetten?
- Shinji Mikami, de maker van Resident Evil, verlaat Capcom en gaat games maken voor Bethesda.
- Inderdaad, dat is voor Capcom een [illegible] move.
- Had Wouter eindelijk een coole Samsung Galaxy S aangeschaft, is het ding binnen een maand van 'm gestolen. In de IKEA!
- De Powerspy denkt echter dat hij 'm in de ballenbak is verloren.

IN GESPREK MET: DAN NEIL & DAVID COSTELLO

FREESTYLEGAMES

Naar aanleiding van de release van DJ Hero 2 hadden we een kort gesprekje met Dan Neil en David Costello, respectievelijk music director en studiomanager bij FreeStyleGames.



Dan Neil (links) en David Costello

PU: Wat hebben jullie geleerd van DJ Hero (1)?
FSG: Heel veel. We hebben goed gekeken naar de feedback die we kregen van reviews en ook naar de fanfora. Daar zagen we echter wel heel veel overeenkomsten met de zaken die wij zelf al hadden willen doen voor het origineel, zoals meer dance en meer freestyle opties. Maar wat we bijvoorbeeld verbeterd hebben, is de 'Yeah Boy knop' die we hebben vervangen door een sample die meer bij de track past. Maar ook multiplayer support hebben we aanzienlijk uitgebreid.

PU: Er zitten meerdere tracks in die geen scratching bevatten, waren jullie niet bang dat deze wat te simpel zouden zijn?
FSG: Nee. Het is heel belangrijk dat de muziek van de DJ die wij in DJ Hero stoppen ook daadwerkelijk zijn muziek is. Dus als DJ Tiësto een potje gaat scratchen dan komt dat niet overeen met wat hij normaal gesproken doet. Dat zou heel vreemd zijn. Het is ook niet zo dat er altijd een scratch in de mix moet zitten of dat er altijd taps in moeten zitten. De muziek is leidend in deze; die bepaalt wat er gebruikt gaat worden. Bij ons is de Lady Gaga mix een van de meest favoriete tracks, zeker als je kijkt naar de freestyle mix mogelijkheden.

PU: Streven jullie er naar om meer mixes van DJ's er in te stoppen?
FSG: Ja, we hebben heel veel DJ's gehad die ons gevraagd hebben om in de game te mogen. En we kijken goed naar wie we willen en we zorgen dat we een mooie variatie aan stijlen hebben.

PU: Was het niet moeilijk om de DJ's uit te leggen hoe ze een mix speelbaar moesten maken?
FSG: Ja! Echt heel moeilijk. Ze moesten compleet anders denken. Ze moesten echt acties in hun muziek gooien om de speler bezig te houden. Sommige DJ's hadden nog nooit games gespeeld en sommigen hebben niet eens een TV omdat ze alleen maar bezig zijn met muziek. Hun hele mindset is muziek, en voor DJ Hero moesten ze dat loslaten. Ze moesten echt op zoek naar nieuwe zaken om ervoor te zorgen dat er meer gameplay in hun tracks zat.

3DS KRACHTIG GENOEG VOOR HARDCORE GAMES?

Het 3D-effect is natuurlijk het voornaamste verkoopargument voor de 3DS, maar ook zonder dat effect is de 3DS, vanwege zijn aanzienlijke rekenkracht en ingebakken graphics-effecten, al een erg interessant apparaat.

"We hebben de specs niet zonder reden omhoog gegooid", zegt Nintendo directeur Iwata hierover. "We willen er op deze manier voor zorgen dat derde partijen hun games gemakkelijker naar ons platform kunnen brengen."
Een strategie die lijkt te werken, aangezien steeds meer ontwikkelaars van 'hardcore' games er ook brood in zien hun 'zware' engines en games naar de 3DS te brengen.



Cevat Yerli

KRACHT

"Ik vind de 3DS een geweldig stuk hardware", zegt Crytek baas Cevat Yerli bijvoorbeeld. "Het zou me niets verbazen als er 'high-end gaming' op dat platform plaats gaat vinden, gezien de rauwe kracht van de hardware. Misschien dat we zelfs de Cry Engine naar de 3DS gaan brengen."
Hiermee is niet gezegd dat Crysis naar de 3DS komt, maar wel dat de kans erop bestaat. En natuurlijk zijn er al aardig wat hardcore titels voor Nintendo's nieuwste wondertje bevestigd, zoals Saints Row: Drive By van THQ, Resident Evil Revelations van Capcom en Dead or Alive: Dimensions van Tecmo.



Mark Rein

GEEN KRACHT

Maar dit betekent ook weer niet dat elke ontwikkelaar van hardcore games de 3DS in zijn hart sluit. Mark Rein van Epic Games ziet er bijvoorbeeld weinig heil in om iets ervoor te ontwikkelen.
"Voor zover we weten, liggen de specificaties onder onze minimale norm. We hebben geen 3DS dus kunnen we het niet controleren, maar alles wat we hebben gezien, doet ons aannemen dat de specs niet aan onze eisen voldoen. We kunnen er bijvoorbeeld geen game op maken die er uitziet als Epic Citadel (een fraaie iPad/iPhone-demo - red.). Als ze hadden gedacht dat onze Unreal engine er goed op zou draaien, hadden ze er vast wel met ons over gesproken."
Lezen we het nu verkeerd, of is Mark gewoon pissig omdat Nintendo hem niet voor de 3DS heeft benaderd?

JAN KIJKT IN Z'N GLAZEN BOL

RED DEAD OP PC



Een dubbele voorspelling deze maand. Ik voorspel dat zowel Red Dead Redemption in de eerste helft 2011 voor PC zal uitkomen en dat alle DLC die reeds beschikbaar is voor de console versies uiteindelijk ook zal verschijnen op disc voor een scherp prijsje.

KINECT VS MOVE

Als je dit leest, zijn zowel de Move als de Kinect op de markt. Hoeveel van die 'controllers' inmiddels naast een console liggen, is dan ook duidelijk.



De vooruitzichten voor de Kinect zijn in ieder geval verrassend goed. Ondanks het veelvuldige gedis van de pers heeft Microsoft in de VS een rem op de voorverkoop van de camera's/techniek moeten zetten omdat het gewoonweg te hard ging. Dit terwijl de Move in het land van Obama trager liep dan verwacht. Wederom een bewijs dat Amerikanen de Xbox 360 echt als hun eigen bezit beschouwen.
In Europa loopt de Move wel goed en omdat Europeanen over het algemeen objectiever zijn en Japanners de Xbox 360 haten, kan dit wel eens de balans doen doorslaan richting Sony.
De strijd is in ieder geval nog niet gestreden, hoewel Nintendo het momenteel waarschijnlijk niet eens als een strijd ziet. Die hebben met de Wii al een voorsprong die vermoedelijk nooit meer is in te halen.

COMMENTAAR



JAN

HAASTIGE SPOED...

Elders in deze PU kun je een uitgebreide recensie lezen van de multiplayer van Medal of Honor. Inderdaad, ruim een maand na release.
Als maandblad kom je natuurlijk sowieso vaak wat later, zeker wanneer het om games gaat met een embargo tot de dag van release. Online media hebben daar veel minder last van, maar toch heb ik met grote verbazing kennis genomen van de ratrace van (inter) nationale gamewebsites om maar als eerste hun MoH recensie online te zetten. Opmerkelijk, want een multiplayer gedeelte van een first-person shooter kun je toch pas echt goed doorgronden wanneer het spel flink is doorgespeeld. Sommige media jasten de multiplayer van MoH er dan ook in een à twee alinea's doorheen zonder ergens een duidelijke mening te (durven/kunnen) vormen.
Bovendien bespeur ik de nodige hypocrisie. In aanloop naar de release van Medal of Honor hoorde ik links en rechts dat men Modern Warfare 2 moe zou zijn, dat Modern Warfare 2 toch eigenlijk niet zo'n goed spel is en dat Medal of Honor voor een frisse wind ging zorgen. Maar nu met de release van Black Ops wordt MoH ineens links en rechts gedist en is iedereen weer vriendjes met Call of Duty.
Dat Medal of Honor niet perfect is, onderschrijf ik, maar het mag duidelijk zijn dat MoH op verschillende punten flink beter is dan de concurrentie, alleen lees ik dat nauwelijks terug. En ik voorspel je dat iedereen die nu wegloopt met Black Ops, over een half jaar ook daar weer de nodige kritiek op gaat hebben. Zo gewonnen, zo geronnen.
Elders in deze PU lees je mijn special report over het review event van Call of Duty: Black Ops. We hebben er opnieuw bewust voor gekozen om niet meteen al een complete review te plaatsen omdat we, net als bij MoH, met meerdere redacteuren uitgebreid, 'in het wild' (en niet in een afgeschermde setting) de game in multiplayer willen testen.
Ik hou het in dit nummer dus bewust bij de singleplayer review, een sfeerverslag en een tweede indruk van de multiplayer na mijn eerdere kennismaking in Los Angeles. Zeker nu blijkt dat de multiplayer van Black Ops zo uitgebreid is, willen we het enorme aanbod van de verschillende onderdelen goed en lang kunnen testen. Om pas daarna een weloverwogen oordeel te geven.

MOORDENAARS BEKENNEN DAAD IN WORLD OF WARCRAFT

We maken op de redactie wel eens een grap over de fans van World at Warcraft. Dat ze geen sociaal leven hebben, dat ze geek zijn. Je weet wel, de usual bullshit...

Maar in British Columbia (Canada) zijn twee kids toch wel heel erg ziek bezig geweest. Een 16- en een 18-jarige puber die een schoolgenoot hadden verkracht, gemarteld en vermoord, bekenden die daad in geuren en kleuren in World of Warcraft. Ze plakten er zelfs linkjes naar krantenartikelen bij over de op dat moment nog onopgeloste moord.
Gelukkig bleek de rest van de WoW-spelers een stuk meer sane in het hoofd en belden snel de politie. De beide heren wacht nu minimaal een straf van tien jaar als ze als jeugdigen worden behandeld of levenslang als ze als volwassenen berecht worden. Mogen wij een suggestie doen?



POWERSPY

- De Powerspy vindt het opmerkelijk hoeveel haat Call of Duty: Black Ops losmaakt bij veel gamers. De flamewars vullen het web.
- Weinig origineel, geldwolven, te veel hype, schijtshooter, alleen voor n00bs... en zo kunnen we nog wel even doorgaan.
- Activision kan het overigens geen hol schelen dat miljoenen gamers er op los flamen... Miljoenen andere gamers gaan de game [illegible] lopen...
- De 'Xbox Out' comment is niet in de Kinect verwerkt. Dat leverde in de thuissituatie te veel gezeik op.
- Dan is het nu gewoon wachten op de eerste moord in de relationele sfeer in de VS.
- Overigens reageert de Kinect in Nederland niet op je stem. De software ondersteunt onze moerstaal niet.
- De Powerspy had dit eigenlijk niet moeten verklappen. Hij was kapot gegaan om al die stoere gasten die indruk op hun vriendin willen maken door de Xbox 360 te commanderen.
- En maar schreeuwen tegen dat ding...
- Games worden steeds korter, vindt de Powerspy op de laatste tijd.
- Er is maar één iemand die daar blij van wordt.
- Onze Ed. Hoe korter de game, des te eerder heeft hij de stukjes binnen.
- Narrow escape voor Wouter. We haalden de hond van Marcella (Lady Call of Duty uit het boekje van vorige maand, jeweltoch?) op bezoek.
- Op een schaaltje had Marcella wat brokjes weggelegd voor Keiko (zo heet het beestje). Net voor de lunch zag Wouter ze liggen en dacht dat het Schuddebuikjes waren en wilde een handje in z'n mond stoppen.
- Precies op dat moment riep Jeroen: "dude, het zijn hondenbrokjes".
- En op hetzelfde moment had ie daar meteen ontzettend spijt van. En de rest van de redactie ook...

LITTLEBIGPLANET 2

We hebben het er nog regelmatig over, de 100 die Jeroen gaf aan LittleBigPlanet. Jeroen stond er op dat moment honderd procent achter, maar met de kennis van nu had hij die perfecte score nooit gegeven. Dit tweede deel gaat namelijk nog veeeeeel beter worden...

JEROEN GAAT 'M GOUD GEVEN

Op het moment dat ik dit schrijf, is er een besloten LBP bèta aan de gang waar een aantal levels te spelen zijn die stuk voor stuk beter aanvoelen dan ooit.
Op zich zijn het geen revolutionaire levels. Je kent ze wel, van die platformen waarin je schakelaars om moet gooien om verder te komen en dodelijke vallen moet zien te omzeilen. Het voelt allemaal vertrouwd met hier en daar wat nieuwigheden, zoals het op kunnen tillen van blokken, het gebruik kunnen maken van een grapple hook en een voertuigje dat ervoor zorgt dat je op z'n kop kunt bewegen.
Genoeg geinige dingetjes dus om een tweede deel van deze speeldoos, want zo kunnen we LBP wel omschrijven, mee te vullen. Maar er is meer.

THE SKY IS THE LIMIT

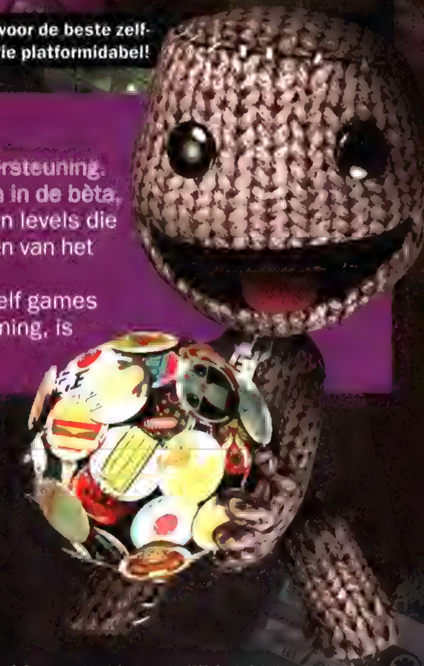
Dat 'meer' vind je vooral in de door spelers zelf gecreëerde games. Weliswaar bestaat het merendeel uit doorsnee platformgames, maar er zijn ook creatievelingen die een stuk verder zijn gegaan.
Zo heeft iemand de flashgame flOw nagemaakt, inclusief het hele groeisysteem dat schuilgaat achter dit relaxte spelletje. Of wat dacht je van Flower, waarin je een bloempje door de wind laat bewegen en andere bloemen achter je aan krijgt en zo de wereld kleur geeft. Ook heeft iemand een RPG gemaakt, inclusief menugestuurde gevechten. Het pop-it menu van LBP dat verschijnt wanneer je een nieuwe outfit wilt of een sticker wilt plakken, is vervangen door een heus menu waarin je armor, wapens en items kunt aanpassen. Oh ja, en dan moet ik natuurlijk ook nog even de ode aan MicroMachines noemen. Een topdown racegame op keukentafels, tuinen en schoolpleinen.
Het zijn voorbeelden die illustreren dat er veel meer mogelijk is in dit tweede deel. Je zou zelfs een first-person shooter kunnen maken; the sky is bij wijze van spreken the limit.



Eigenlijk moet er een aparte categorie komen voor de beste zelfgemaakte platformen. Ik dacht aan de categorie platformidabel!

LITTLEBIGMOVE

Ook LittleBigPlanet krijgt Move ondersteuning. Ik heb het helaas niet kunnen testen in de bèta, maar de uiteindelijke versie krijgt tien levels die Move ondersteunen, als ik de verhalen van het internet moet geloven.
Of gamers in LittleBigPlanet 2 ook zelf games kunnen maken met Move ondersteuning, is nog een groot vraagteken.



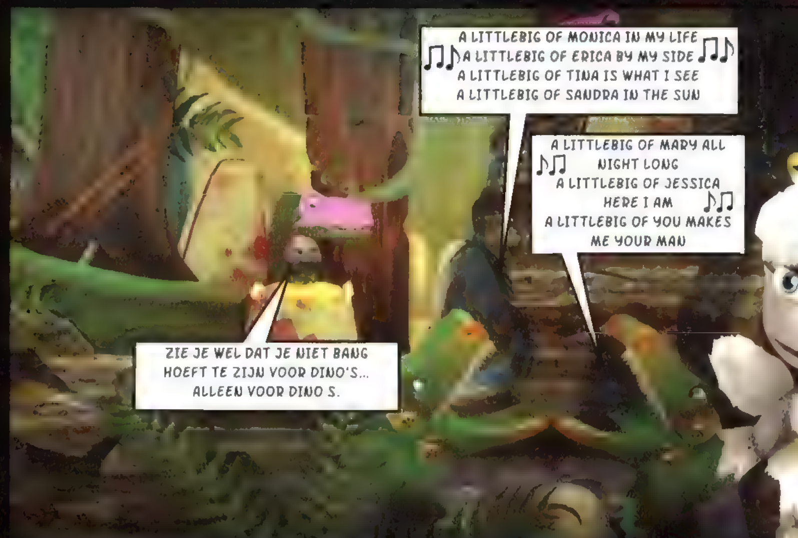
"IK BEN ALVAST OP ZOEK NAAR EEN DOEKJE OM DIE GOLD AWARD MEE OP TE POETSEN."



Een hele boze holbewoner noem je ook wel een likmeholbewoner.

PROGRAMMEERBARE MANNETJES

In deel 2 kun je ook camerastandpunten veranderen waardoor je dus topdown games kunt maken zoals het eerbetoon aan MicroMachines (ook Geometry Wars is er al), maar je kunt de wereld ook levendiger maken door figuurtjes uit te rusten met een hele simpele A.I. wat kort door de bocht inhoudt dat je ze opdrachten kunt geven.
Hoe reageren ze op jou of anders zaken tijdens het spel?
Figuurtjes kunnen je volgen, voor je vluchten of bang zijn voor vuur of grote hoogtes. Je kunt ze laten surveilleren en vijandig laten reageren op jouw aanwezigheid. Je kunt zelfs handelingen met ze opnemen zodat, wanneer de speler langskomt, het kereltje de taken zal naspelen.



Met zoveel mogelijkheden en verbeteringen ten opzichte van het origineel, ben ik alvast op zoek naar een doekje om die Gold Award mee op te poetsen. Of het ook een 100 gaat worden? Ik sluit 't niet uit, maar daarvoor moet ik toch nog wat meer tijd met de game doorbrengen.



VERWACHTING

LittleBigPlanet 2 gaat heel wat nieuwe games opleveren met meer variatie en mogelijkheden dan ooit. Ik kan niet wachten.

+ Meer variatie.
+ Meer games.
- Moeilijker om games te maken.
- Weinig veranderd aan de controls.



JEROEN

LITTLEBIGPLANET 2
PLAYSTATION 3
MEDIA MOLECULE / SCEB
14 JANUARI 2011

F.E.A.R.

De eerste twee F.E.A.R. delen maakten indruk met een onthutsende mix van spookachtige horror en heftige shootouts. Met bonzend hart vloog Jurjen naar Chicago om te ontdekken hoe het paranormale horrormeisje Alma hem in deel drie bij de keel zou gaan grijpen.

Het verschilt natuurlijk een beetje per mens, waar je bang van wordt. Maar in het algemeen gesteld kunnen we toch wel concluderen dat clowns, mimespelers en Nina Brink angstaanjagend zijn. Net als religieuze fanatici, baby's en kleine meisjes. Bij die baby's en kleine meisjes wil ik wel de kanttekening maken dat er wat met ze mis moet zijn. Ze moeten bijvoorbeeld bezeten zijn door een demoon, of stiekem dood en wraaklustig zijn.
Als het pure kwaad zich aandient in een onschuldig ogende verpakking, is het angstaanjagende effect des te sterker, zo weten we sinds The Exorcist, Rosemary's Baby, The Omen en, vooruit, The Ring.



(Door: **LosMartinos**)
Niet alle spiekmethoden voor multiple-choice-toetsen zijn even subtiel.

ZORGEN BAREN

Bij Monolith, de maker van F.E.A.R., weten ze ook heel goed wat angstaanjagend is. Dat hebben ze bewezen in de eerste twee delen, die ik met dichte strot en overslaand hart heb gespeeld. En ja, dat kwam voornamelijk door het enge meisje Alma, dat aan het eind van deel twee overigens zwanger bleek te zijn.
Het derde deel wordt echter door Day 1 Studios gemaakt en niet door Monolith, maar als ik daar al zorgen over had, dan zijn die na mijn bezoek aan Day 1 Studios in Chicago, waar ik F.E.A.R.3 heb gespeeld en met de ontwikkelaars heb gepraat, zo goed als verdwenen.
Ik sprak bijvoorbeeld uitgebreid met Heinz Schuller, een al wat oudere meneer die duidelijk maakte hoe Alma mij dit keer de stuipen op het lijf gaat jagen. "In vorige delen was Alma een mysterieuze verschijning die op onverwachte momenten in beeld verscheen", herinnert Schuller me met zachte maar doordringende, Ed-achtige stem. "Dit keer hebben we gezocht naar andere manieren om haar in de wereld van de speler te betrekken."

JURJEN ZOEKT ZIJN ANGSTEN OP



(Door: **Crazy Joda**)
Net zoals vele meisjes, had zij ook een geheim altaar voor Justin Bieber.

> **"DE VIJANDEN ZIJN GEKKER EN FANATIEKER DAN OOIT."**

"Haar wereld", vervolgt Schuller, "wat we het Almaverse noemen, breekt door in de realiteit. De weeën die ze heeft, veroorzaken paranormale schokgolven die hun invloed hebben op de wereld, de kleuren, de dingen die gebeuren. Het is dus niet langer zo dat ze alleen maar even verschijnt en weer verdwijnt."
Schuller maakt met zijn handen een wijds gebaar. "Je wordt als het ware steeds verder opgeslokt door Alma's wereld."

AANRADER: DEEL 1 EN 2!

Om een beetje te begrijpen waar het in F.E.A.R.3 over gaat, moet je F.E.A.R. 1 en 2 eigenlijk wel gespeeld hebben. Als je dat nog niet hebt gedaan, dan heb je daar nog mooi even de tijd voor, aangezien F.E.A.R.3 pas in april 2011 verschijnt. En het hoeft ook niet veel te kosten: afhankelijk van je systeem kosten de ouwe F.E.A.R.-tjes zo'n 10 tot 20 euro per stuk.

GOEDE KANT

Mijn eerste stappen in F.E.A.R.3 zet ik in The Suburbia Store, een level dat we ergens in de eerste helft van het spel kunnen verwachten. Een fase waarin het Almaverse nog niet alom aanwezig is.
Ik wandel door een enorm magazijn dat is verbouwd tot Alma-kerk door Cultus, een groep mutanten die uitziet naar de komst van Alma's baby, hun Messias. Dat verklaart de vele kaarsjes overal, en ook de enorme babywieg die op een berg puin is gezet en spookachtig heen en weer schommelt op de maat van een kinderliedje.
Het pure kwaad in een onschuldig ogende verpakking, dat gaat de goede kant op. En er is niet veel fantasie voor nodig om in de mutanten van Cultus religieuze fanatici te herkennen.
Nadat de spanning in de eerste lineaire gangen is opgebouwd met tegels die plots uit het plafond vallen, afzichtelijk verminkte mensen aan vleeshaken en schaduwen van wegrennende gestaltes, word ik geconfronteerd met de eerste mutanten van Cultus.



(Door: **Brat**)
Dit huis heeft een metershoge gevel en de auto is erbarmelijk geparkeerd. Hier moeten we zijn! Het signalement van de verdachte sprak van een vrouw met grote voorgevel.



(Door: **choffle**)
Met mijn vliegende rode-spoor-kracht til ik je op alsof je een fear-tje bent!

3

Net toen hij op de Wii-dansmat stapte voor een puike demonstratie van Dancing with the Stars: Get Your Dance On, werd de sfeer bedorven door iemand die duidelijk meer van shooters hield.

Sommige zijn behangen met explosieven en doen alles wat ze kunnen om zichzelf gezellig dicht bij me op te blazen. Deze opdringerige griezels zijn te herkennen aan een rood knipperend lampje en piepje dat sneller gaat naarmate ze je dichter genaderd zijn.
Een gekmakend piepje, kan ik je wel vertellen.

ALS EEN DOLLE

Los van alle horror en spooksels blijft F.E.A.R. natuurlijk in de kern een first-person shooter waarin het draait om brute shootouts. Die vuurgevechten kun je net als in de vorige delen weer met een druk op de knop vertragen. En reken maar dat je de vertraagknop gaat gebruiken als je die piepende zelfmoordmutanten op je dak krijgt. Waar zit die gek, waar zit die gek, riep ik, draaiend als een dolle om te ontdekken waar dat steeds sneller klinkende piepje vandaan kwam.
Naast deze nieuwe soort vijanden, vond ik later ook weer paranormale monsters en de 'normale' Replica-soldaten op mijn lineaire pad.
Dat lineaire pad kun je dit keer samenwerkend met een tweede speler bewandelen, zowel online als op een gesplitst scherm. Daarbij is de ene speler Point Man en de ander de geest van zijn dode broer Paxton Fettel.
Ik heb met beiden gespeeld, en kan nu al zeggen dat ik niet Fettel wil zijn. Fettel kan geen vuurwapens oppakken, maar schiet vrij zwakke rode balletjes uit zijn hand. Je kunt wel tijdelijk vijanden 'possessen' om hun wapens te gebruiken, en die tijd verlengen door ondertussen 'geestballetjes' op te pakken, maar je kunt natuurlijk ook gewoon kappen met die co-op-onzin en de singleplayer gaan spelen.
Nee, ik ben niet echt te spreken over de co-op van F.E.A.R.3.
Dat de tweede speler stampend en schietend voor je uit rent om de schrikmomenten alvast te activeren, doet afbreuk aan de beklemmende sfeer die je voelt wanneer je in je eentje vooruit beweegt en van elk geluid opschrikt.
Ook vind ik het feit dat de telepathische kannibaal Fettel tot leven wordt gewekt als ballenschietend spook, afbreuk doen aan het gruwelijke, mysterieuze sfeertje dat aan hem hing.
F.E.A.R.3 belooft in de co-op geen adembenemende horrortrip maar een geinige shooter te worden, en dat is niet de ervaring waar ik op zit te wachten.

LOSSE EINDJES

Heinz Schuller is weinig onder de indruk van mijn bevindingen.
"We hebben de complete game zo ontwikkeld dat je hem zowel coöperatief als in je eentje kunt spelen, dus de keuze is aan jou."
Ik vertel hem dat ik F.E.A.R.3 zeker zal spelen, omdat het verhaal me intrigeert en de geslaagde mix van horror en shooter me na aan het hart ligt. Maar dat ik wel hoop dat de game nu eens niet met een cliffhanger eindigt.
"Het is niet zo dat we met F.E.A.R.3 de serie willen afsluiten", reageert Schuller, "er komt zeker nog meer F.E.A.R. in de toekomst. Maar we gaan dit keer wel veel van de losse eindjes die in deel 1 en 2 zijn blijven liggen aan elkaar knopen om naar een bevredigend einde toe te werken."
Ik vertel Schuller dat ik er naar uitkijk om de complete game begin 2011 te gaan spelen - in mijn eentje, welteverstaan.



WAAR IS MORTAL KOMBAT?

Jurjen was niet alleen voor F.E.A.R.3 in Chicago, hij heeft daar ook de nieuwe Mortal Kombat uitgebreid gespeeld. Wegens wereldwijde embargo's mag hij daar in deze PU helaas nog niets over vertellen, maar dat wordt volgende maand natuurlijk goedgemaakt.

VERWACHTING

De meedogenloze mix van horror en shootouts blijft ook in F.E.A.R.3 zijn werk doen om je op het puntje van je stoel te houden. Daar zorgen de nieuwe vijanden en nieuwe manieren waarop Alma je wereld beïnvloedt wel voor. De co-op wordt niet eng maar geinig, dus misschien een beetje overbodig.

- + De dreiging van een Alma in barensnood levert interessante mindfucks op.
- + Vijanden zijn gekker en fanatieker dan ooit.
- + Baby-thema met muziekjes en wiegen werkt huiveringwekkend.
- − Fettel is opeens een ballenschietend spook.
- − Co-op werkt niet echt in dit genre.



JURJEN

F.E.A.R.3
XBOX 360 / PS3 / PC
DAY 1 STUDIOS / WARNER BROS
APRIL 2011


102 FM
1 2 3 4 5
TURN ME ON
102FM RADIO=538



102 FM
1
2
3
4
5
RADIO 538

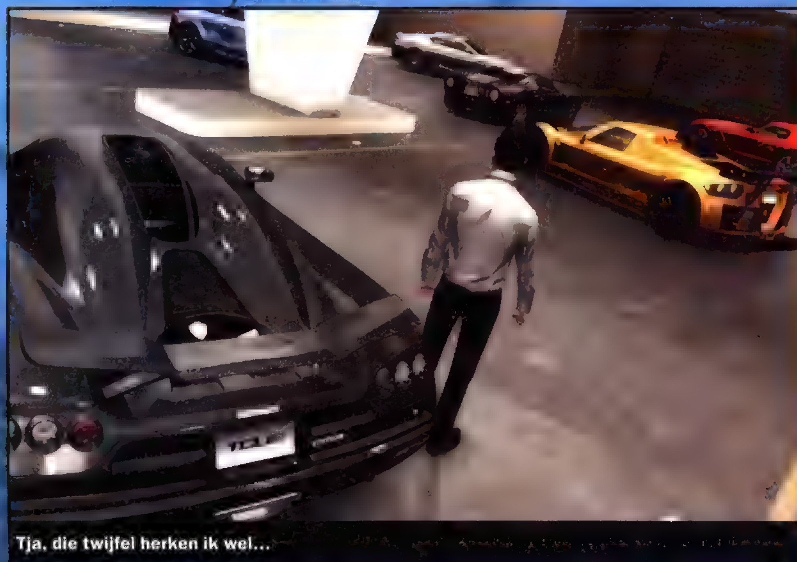
TEST DRIVE UNLIMITED 2

Test Drive Unlimited was in 2006 de eerste race-MMO op de markt. Zon, zee, dure auto's en lekker met elkaar racen was het motto, en het werkte bij veel gamers. Niet bij JJ, en hij legt naar aanleiding van de presentatie van de nieuwe code van TDU2 uit waarom.

Don't worry, ik ga hier niet de nieuwe racer van Eden Studios afzeiken, want het is allesbehalve een slechte game aan het worden. Maar er wordt hier wel aan een nogal apart racespelletje gewerkt. Aan iets waar je wel wat mee moet hebben.
Ik zeg: tieten, dansen, kleding passen en interieurs inrichten. Denk je nu aan een racegame? Of aan de Sims? Precies, dat had ik na afloop van mijn eerste kennismaking met Test Drive Unlimited 2 nou ook.

RONDCRUISEN

De executive producer van de game, Vince Farquharson (je verzint het inderdaad niet), had me al gewaarschuwd voordat ik begon met spelen. Uit testen was namelijk gebleken dat een groot deel van de Test Drive Unlimited-spelers de game vooral had gebruikt om lekker met elkaar over het eiland te cruisen. Ik bedoel, je legt dus zestig harde euro's neer voor een game en dan ga je een beetje voor de kat z'n kut rondcruisen! Sorry, but you lost me there.
Maar dat gegeven is juist verder uitgewerkt in TDU 2. "Nee, natuurlijk meneer Belderok, je kunt ook gewoon lekker racen in TDU2," meldde FolkelHanson me, "het wemelt in het spel van de head to head races, checkpointraces, etc. Je komt dus echt wel aan je trekken." "Maar", vervolgde Vurkeljohnson, "dat soort onderdelen hebben al die andere racegames ook. Wat wij in TDU2 bieden is socializing, een MMO-belevenis op vier wielen. Je kunt straks uit je auto stappen en samen met je maten andere auto's in een garage bekijken of een clubhuis kopen met je verdiende geld en daar een feest geven voor je clan. En dan met elkaars Avatar dansen."
Je begrijpt wel dat ik die Falkendanson aankeek alsof ie net een extra been had gekregen. "Dansen in een racegame", mompelde ik, "what's next? Een geweer power-up in FIFA 12? Mijnen leggen in NBA 2K12? Platformactie in Modern Warfare 3?"


Tja, die twijfel herken ik wel...


Weet je hoe ze in Israël een dakloze noemen? Een cabri-jood.


JJ MAAKT VRIENDEN

CO-OP RACEN...

Test Drive Unlimited 2 probeert met de sociale beleving van de game een nieuwe standaard in het genre neer te zetten. Maar Bikkelknarson gaat verder en introduceert nu ook co-op racing. Ja, je leest het goed; je kunt straks met je eBuddies gezamenlijk opdrachten afwerken.
Hoe het allemaal precies werkt, wilde Bakkelbefson nog niet zeggen, maar hij gaf een voorbeeld waarin alleen de eerste man de checkpoints zag en de rest die pas in de smiezen kreeg als hij er door was. Oftewel, je moet dicht bij elkaar blijven en binnen een bepaalde tijd gezamenlijk over de finish komen. Klinkt niet slecht.


Lekker met je 4WD, die 1 op 6 rijdt, raggen door de bossen... omdat je zo van de natuur houdt.




CHECK: WWW.PU.NL/TESTDRIVE

"DUS TOCH MAAR EENS DANSLES NEMEN..."

CHARME

Maar toen ik het spel opstartte, bleek het verhaal van Parkerdsjanson helemaal waar te zijn. Voordat ik het wist, zat ik in een clubhuis waar een dikke party aan de gang was. Met, dat moet ik toegeven, mooi vormgegeven chicks. Maar de dag dat ik daar een harde plasser van krijg, stop ik meteen met dit vak.
Toch zag ik meteen wat Dokkelkakson bedoelde. Je club met online vrienden was een zichtbaar onderdeel geworden van de racegame. En hoe weird het ook mag klinken uit mijn mond, ik zag er ook de charme van in. Jouw wagen, jouw avatar is in TDU2 echt een weerspiegeling van jouw alter ego. Ik pleur altijd meteen de eerste helm, de eerste broek en het eerste shirt op mijn karakter. Geen tijd, geen zin.
Wie weet moet ik mijn gedrag maar eens iets aanpassen. Misschien eens een keer twee minuten tijd in die avatar steken. Want qua wagens en rijden biedt TDU2 veel fraais. En beide eilanden zien er weergaloos uit.
Bij Nintendo ben ik ooit over mijn weerzin heen gestapt en dat leverde mooie uren met Mario en Zelda op. Dus toch maar eens dansles nemen...



VERWACHTING

Test Drive Unlimited 2 wordt dus een sociaal gebeuren. Daar moet je van houden. Maar ik waardeer het feit dat Nattebalson iets nieuws probeert en echt met het MMO-gegeven aan de slag is gegaan. Interessant dus...

+ Twee eilanden in plaats van één.
+ Ziet er erg goed uit.
+ MMO gegeven is serieus genomen.
- Dansen en praten in een racegame...


JJ

TEST DRIVE UNLIMITED 2
PS3 / XBOX 360 / PC
EDEN STUDIOS / ATARI / NAMCO BANDAI
Q1 2011

MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

STEVEN HOOKED UP MET EEN MONSTER

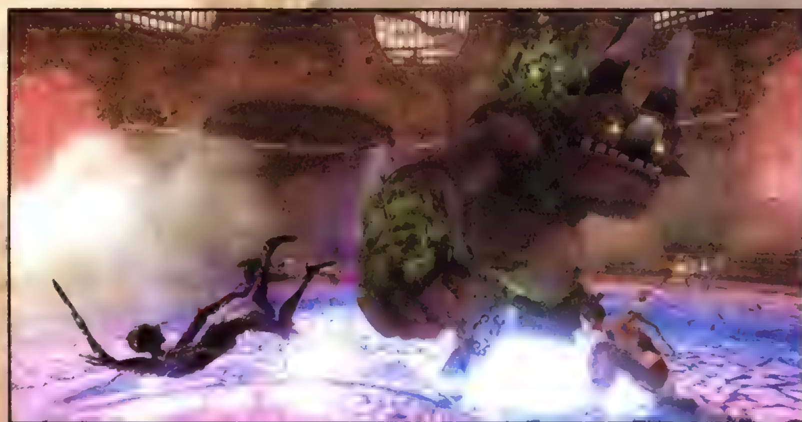
Het vechten om de aandacht van de gamer is inmiddels in volle gang. Op de redactie zien we wekelijks meerdere toppers op de deurmat vallen. Een titel als Majin And The Forsaken Kingdom is dan ook makkelijk over het hoofd te zien. Steven speelde een preview code om er achter te komen of dat heel zonde zou zijn.

Majin is een frisse wind te midden van alle shooters en actie games (om maar een paar genres te noemen) die ons momenteel om de oren vliegen. Zeker nu het action/adventure genre zich steeds meer op het actie element lijkt te richten. Zo zien we in games als Ninja Gaiden, Darksiders, God of War en Enslaved de subtiele adventure elementen steeds meer naar de achtergrond verdwijnen (een nieuwe Soul Reaver graag, dank u wel). Majin is echter een ouderwetse action/adventure game, met een goede balans tussen beide onderdelen. Natuurlijk is een vergelijking met The Last Guardian snel gemaakt, maar aangezien die game voorlopig nog niet zal uitkomen, heeft Majin wat extra ademruimte gekregen.
Niet geheel zonder verwachtingen, die grotendeels waren gewekt door het Level Up event, begon ik aan de preview code.


Sinds Yuri van Gelder spreken we hier van een terugvalsituatie...

SLORDIGHEDEN

Ik heb absoluut een zwak voor games als Majin. Een vergelijking met de spellen van Team Ico is te hoog gegrepen, maar de sfeer en vormgeving van Majin spraken mij evengoed meteen aan.
Het begeleiden van een NPC door uitdagende omgevingen, wiens krachten je door middel van een quick select kunt inzetten, is zeker niet nieuw, maar met de opzet en aankleding van Majin kàn het een bijzondere ervaring worden.
Het eerste kwartiertje spelen maakte echter duidelijk dat je op technisch gebied enkele slordigheden voor lief zult moeten nemen. Uiteraard speelde ik een preview versie, maar gezien de snel naderende release zijn bepaalde tekortkomingen niet meer te verhelpen. Vooral tijdens rondrennen en springen ziet niet alles er even vloeiend uit.


Je kan zien dat dit een oud monster is, de jongere exemplaren hebben kunstgras.



WARME GEVOELENS

Maar mijn lichte teleurstelling maakte al snel plaats voor warme gevoelens richting Majin. De charmes van de game voerden al snel de boventoon, eigenlijk meteen al nadat ik het grote beest had bevrijd uit het kasteel en de gameplay interessanter werd.
Ook nodigde de setting mij uit om door te spelen. Het verhaal draait om een gevallen koninkrijk, dat nu wordt overheerst door duistere wezens. De dief die met dieren kan praten en vriendenschap sluit met de krachtige Majin gaat de strijd aan, maar heel veel wordt er verder niet uitgelegd. Een opzet die zeker op die van Ico lijkt, maar gelukkig ook genoeg afwijkt om niet als goedkope kopie te boek te gaan.
Een groot verschil zijn sowieso de duidelijke commands die je de Majin kunt geven. Je moet de grote lobbes actief gebruiken tijdens de gevechten en puzzelonderdelen, waarbij de nieuwe krachten die je vindt de actie steeds interessanter maakt.

KWETSBARE DIEF



De dief die je bestuurt is zelf erg kwetsbaar en kan zonder de steun van de Majin weinig uitrichten tegen de duistere wezens die het land al een eeuw in hun greep houden. Gelukkig krijgt hij tijdens het bevrijden van zijn grote harige sidekick de beschikking over een magisch wapen. Hij houdt een stuk van de speciale ketens van de Majin over aan zijn heldendaad, waarmee hij lichte schade kan aanrichten. Evengoed moet de dief veel schuilen achter zijn metgezel maar hier en daar kun je toch rake klappen uitdelen.

"EEN TYPE GAME DAT JE (TE) WEINIG TEGENKOMT."



VERWACHTING

Majin is al geen super commerciële game, en omdat het technisch allemaal niet perfect in elkaar steekt, zal niet iedereen het avontuur aangaan. Ik zie de game echter als een ongepolijste diamant waar ik nog altijd naar uitkijk.

- + Interacties met Majin wat betreft verhaal en gameplay zijn interessant.
- + Een type game dat je (te) weinig tegenkomt.
- − Besturing en animaties zijn niet vlijmscherp.
- − Grafisch niet altijd even consistent.

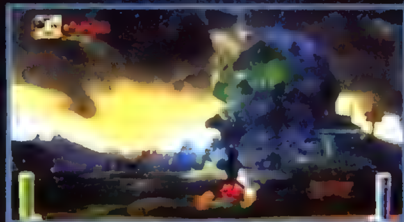

STEVEN

MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM
PS3 / XBOX 360
GAME REPUBLIC / NAMCO BANDAI
26 NOVEMBER 2011

UNLEASH THE POWER OF THE BRUSH









Verkrijgbaar Eind November Exclusief voor Wii™



DisneyEpicMickey.com
Facebook.com/DisneyEpicMickey

Wii



DARKSPORE

JAN SPEELT KIET OF DUBBEL

Is Darkspore nu een soort opvolger van Spore of treedt het spel juist in de voetsporen van andere grote namen uit het verleden? Aangespoord door zijn nieuwsgierigheid was Jan al snel iets op het spoor, raakte hij het spoor niet bijster en onderzocht hij of Darkspore straks zijn sporen verdient.

Bij EA Nederland zijn ze niet blij met de naam 'Darkspore'. Men vindt dat de titel te veel verwijst naar Spore en dat zou verkeerde verwachtingen kunnen wekken. Ergens snap ik ze wel want Darkspore is niet, en ik herhaal, niet Spore 2. Sterker, in basis heeft het eigenlijk niet zo veel met Spore te maken.
Een van de meest indrukwekkende features van Spore, de creature editor, is het 'enige' dat Darkspore gemeen heeft met z'n bijna naamgenoot. En hoewel dit een belangrijk onderdeel van de gameplay vormt, is Darkspore toch een rasechte actie-RPG in de traditie van Diablo (maar ook Left 4 Dead en Heroes of Might & Magic invloeden zijn duidelijk aanwezig).

TACTISCH

In een ver universum met allerlei gevaarlijke planeten vol vijandige monsters stuur je als speler een onderzoekssquad van drie wezens aan dat zoveel mogelijk vijanden in de pan tracht te hakken.
Je bestuurt steeds een van de drie wezens waarbij je moet kiezen welke je op het moment het beste in kunt zetten. Je kunt het spel ook in co-op spelen, dan wordt de tegenstand feller en af en toe dwingt de game je op te splitsen om zo betere tactieken toe te passen om de baddies te verslaan à la Left 4 Dead dus.
Toch blijft Diablo de duidelijkste inspiratiebron en dat levert samen met de Creature Editor een fraaie combinatie op.
Al knokkend en muisklikkend verzamel je parts voor wapens en DNA als ingame currency. Zo schaaf je voortdurend aan je wezens en met behulp van een simpele klik, wissel je tussen je verschillende krachten. Wanneer je een grote groep monsters hebt afgeslacht, is het looting time en dat sterkt je in het fantaseren over nieuwe mogelijkheden die je aan je wezens kunt toevoegen.
In de meeste action-RPG's staan de vaardigheden al vast via een techtree, hier kun je door eindeloos te combineren feitelijk je eigen skills samenstellen.



(Door: **JJ**)
Elk spel heeft zo zijn Darkside, zo ook Spore.

KIET OF DUBBEL

De drie squadleden kun je redelijk een op een vertalen naar tank, healer en ranged wezen. Zo beschik je als het ware over drie verschillende klassen die je op het juiste moment inzet.
Helemaal leuk vind ik de implementatie van het double or nothing system. Per planeet en gebied krijg je een opdracht, vervul je die, dan krijg je een reward. Echter, vlak daarna krijg je de vraag voor de voeten geworpen of je je reward wilt verdubbelen door nog een andere, veel lastigere opdracht te voltooien of dat je het voorlopig hier even bij laat. Kies je voor het eerste, dan kun je dus twee keer zo sterk uit de strijd komen. Maar je kunt die double or nothing inzet ook verliezen en dan sta je dus met lege handen. Zoinks!



(Door: **Wardevil**)
Het zal niet lang meer duren voordat Lavaman door heeft dat ie op een ijsbrug staat.

"DARKSPORE LIJKT EEN VERDRAAID INTERESSANTE RPG TE WORDEN."



(Door: **Alehandro89**)
Na zo'n aanval zou ik ook wel last hebben van een darkspore...

ALTIJD ONLINE

Met Darkspore dien je altijd online te zijn of, zoals het zo mooi op het doosje staat: 'over een continue internetverbinding te beschikken'. De afgelopen jaren zorgde dat voor nogal wat commotie maar ik vind dat gepiep achterhaald. Ga er maar vanuit dat straks bijna alle PC games dit gaan 'eisen'. En voor de duidelijkheid: als je je Xbox 360 of PS3 aan het internet hangt, ben je ook voortdurend online, alleen wordt dat veel minder nadrukkelijk gemeld. Welkom in de 21e eeuw!



Darkspore lijkt een verdraaid interessante RPG te worden. Vooral het creëren van je eigen wezens heeft mijn aandacht ten volste getrokken. Ben alleen benieuwd of de community wederom duizenden penismonsters gaat maken...

- \+ Creature Editor is terug.
- \+ Mix van Diablo, Left 4 Dead en Might & Magic.
- \+ Alles of niets feature.
- − Herhalende gameplay ligt op de loer.



JAN

DARKSPORE
PC
MAXIS / ELECTRONIC ARTS
FEBRUARI 2011

SHOGUN 2:

***'Zelfs het snuiten van de neus is aangenaam als je drie weken geen zakdoek hebt gehad'* zo luidt een Japans gezegde. Jan trok recentelijk zijn zakdoek tijdens een persbijeenkomst van Shogun 2, niet om zijn neus te snuiten maar om een traantje weg te pinken van geluk. Japanse clanoorlogen kwamen niet eerder zo groots in beeld als in dit nieuwe strategische epos van Creative Assembly.**

"Toen de eerste screenshots van Empire: Total War (release 2009) op het internet circuleerden, kregen we een stortvloed van mails binnen van de fans. Veel lofbetuigingen en enthousiasme maar ook kritiek", aan het woord is Kieran Brigden, Studio Communication Manager van Creative Essembly.
"Volgens een ingewijde waren sommige gedraaide snorretjes van Spaanse en Franse soldaten incorrect want omdat (de voorloper van) wax nog niet bestond in die tijd, konden snorren helemaal niet gekruld worden. En dus hebben we alle gekrulde snorren uit de code van de game verwijderd".
"Een ander voorbeeld is het icoontje voor boerderijen", vervolgt Bridgen zijn verhaal. "Aanvankelijk gebruikten we daarvoor balen stro. Met als gevolg dat we een tien pagina's tellende brief kregen van een Total War speler die stelde dat er in de 18e eeuw nog geen combines bestonden die strobalen konden maken (om vervolgens de landbouw uit die tijd fijntjes uiteen te zetten), dus hebben we die strobalen er ook maar uitgehaald."

ACCURATESSE

Bovenstaande geeft wel aan hoe fanatiek en dedicated de fans van de Total War serie zijn, en ook bij Shogun 2 leunen de makers voor een deel op de feedback van de community. Men weet dat ieder screenshot en ieder spelelement bekeken, gewogen en beoordeeld zal worden op zijn historische accuratesse.
Maar boven alles is er de passie en de toewijding van het team zelf. Hele bibliotheken over Japanse krijgskunst en Samurai zijn doorgeploegd, alle belangrijke Samurai films zijn bekeken, professoren en historici werden ingehuurd als consultant om hun licht over de game te laten schijnen. Niets is aan het toeval overgelaten.

INNOVEREN

De basis van Total War games en dus ook van Shogun 2 is nog altijd de combinatie van real-time strategy gevechten met tienduizenden soldaten enerzijds, en de turn-based ontwikkeling op de wereldkaart anderzijds. Deze aantrekkelijke mix zorgt ervoor dat de gameserie in populariteit inmiddels Civilization voorbij gestreefd is, nog zo'n typische PC mastodont.
Toch probeert Creative Assembly wel degelijk te innoveren, zo ook in Shogun 2, waarbij deze keer veel nadruk gelegd is op een uitgebreid RPG systeem compleet met vertakkende skilltree voor je Agents. Dit geldt voor je Geisha's, je Ninja's en in meest uigebreide vorm voor je Generaal.
Je Agents verdienen sterren met hun acties en hoe meer sterren hoe beter ze zijn in hun acties. Heb je bijvoorbeeld een Ninja die heel goed in sluipmoorden is maar minder goed in vluchten, dan kan de Ninja na zijn daad (bijvoorbeeld het

"NIETS IS AAN HET TOEVAL OVERGELATEN."

SUN TZU: THE ART OF WAR

De A.I. van de legers in de game is helemaal afgestemd op The Art of War, het wereldberoemde militair manifest uit de zesde eeuw voor Christus, geschreven door de Chinese generaal en filosoof Sun Tzu. The Art of War heeft eeuwenlang veel invloed gehad op oorlogsvoering in Azië. Veel Japanse Samurai gebruikten Sun Tzu's werk als leidraad voor gevechten en het boek heeft een bepalende rol gespeeld bij de eenwording van Japan.



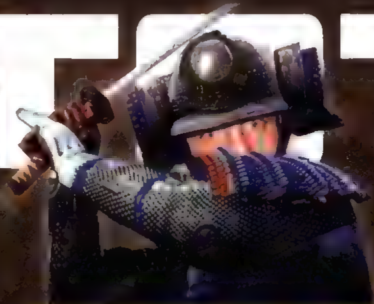



Die met die lampionnen zijn van de lichtmobiele brigade.



Duidelijk was dat de nieuw aangetrokken leden van de Animal Cops nog de nodige kennis misten.

TOTAL WAR



JAN PINKT EEN TRAANTJE WEG

uitschakelen van een vijandelijke Generaal) alsnog gepakt worden door de geheime politie van de tegenpartij. En een Generaal kan nog zo'n machtige strateeg zijn; als hij geen eergevoel heeft of geen 'man van het volk' is, kan dat later tegen hem gaan werken, waardoor ook de gevechten minder succesvol zullen verlopen.



KEUZES MAKEN

Eer, loyaliteit, traditie en cultuur vormen een belangrijke rol in ieder segment van de game. Zo kun je al vrij vroeg in contact komen met Europeanen die onder andere wapens met je willen verhandelen. Wil je al heel vroeg over pistolen beschikken dan kan dat dus, maar dan moet je je wel tot het Christendom bekeren, hetgeen zeer slecht zal vallen bij je Samurai en het volk. Doe je het niet, dan kun je weliswaar (veel) later zelf schietijzers onderzoeken maar het kan heel goed zijn dat ondertussen een veel minder eervolle clanleider al met de Europese wapenhandelaren een deal heeft gesloten waardoor je er op het slagveld opeens een stuk minder sterk voorstaat.
Dergelijke keuzes, ingebed in de Japanse traditie en cultuur, geven het spel een enorme meerwaarde en diepgang. Bovendien zijn bepalende keuzes niet meer terug te draaien. De keuze voor het één in een skilltree betekent automatisch het locken van andere 'paden'. Tijd voor spijt en heroverwegen is er niet in Shogun 2.

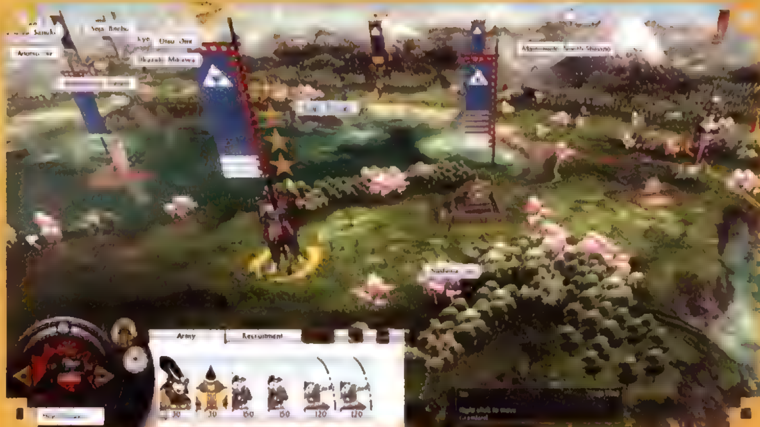


MEER DAN 55.000 SOLDATEN

Een van de indrukwekkendste onderdelen van de Total War serie waren altijd de grootschalige gevechten, en dat is nu niet anders. De engine achter het spel is flink opgeschroefd zodat er nu niet maximaal 10.000 soldaten maar meer dan 55.000(!) hakkende, boogschietende, paardrijdende en vlaggendragende mannetjes aan het front kunnen verschijnen. Bovendien kun je helemaal inzoomen zodat je de (ge-motion capturede) samurai op elkaar in ziet hakken!
Ook de zeeslagen zijn terug, al zullen die een wat minder grote rol spelen dan in Empire: Total War. Wel zijn ze een bepalende factor bij het bestormen van kustprovincies (Japan is een eilandenstaat dus er zullen genoeg gevechten met schepen zijn) waarbij je een soort primitieve D-Day gevechten krijgt met metershoge houten schepen vol Japanse krijgers.
Duidelijk is sowieso dat de gevechten indrukwekkender in beeld komen dan ooit. Vooral wanneer de weergoden hun toorn laten blijken door striemende regen en windhozen op de legers neer te laten dalen of tijdens nachtelijke gevechten tussen de enorme legers. Wanneer dan ook nog de boogschutters hun brandende pijlen afschieten, is de sfeer compleet en waan je je in een film als Hero van regisseur Zhang Yimou. Het lijkt er dan ook op dat Creative Assembly zichzelf opnieuw gaat overtreffen...

WIE - WAT - WANNEER

Shogun 2 speelt zich af na de periode van de nin War in feodaal Japan in de zestiende eeuw. Het bestrijkt een periode van grofweg vijftig jaar. Japan is verdeeld in verschillende regio's en negen clans strijden om de controle over al deze gebieden om Japan te herenigen onder één leider: de Shogun.
Jij kiest een van de clans (die onderling zeer van elkaar verschillen qua skills en perks) en gaat voor de overheersing. Wanneer je uiteindelijk té machtig wordt, zal de Keizer de overige clans opdracht geven zich tegen jou te keren en kun je je opmaken voor een allesbeslissende End Game. Maar dan heb je er al heel wat uurtjes op zitten.



VERWACHTING

Met minder micromanagement, meer RPG invloeden en de grootschaligste historische battles ooit in een game, stevent deze Total War daadwerkelijk op de eretitel Shogun af.

- + Ruim 55.000 Japanse soldaten die op elkaar inhakken.
- + RPG systeem.
- + Japanse traditie en cultuur in ieder aspect van het spel verweven.
- + Details, details, details.


JAN

SHOGUN 2: TOTAL WAR
PC
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
Q1/Q2 2011

DUKE NUKI

JJ kon het gewoon niet geloven: Duke Nukem, zijn held, inspirator, mentor en grote voorbeeld ineen, zou volgens een persbericht nog in leven zijn. Sterker nog, Duke Nukem Forever kwam eraan! JJ wist even niet hoe hij het had...

Het besef dat het allemaal echt waar was, dat The Duke daadwerkelijk nog in leven was, drong eigenlijk pas goed tot me door toen ik hoorde dat maker Randy Pitchford himself met de code naar Amsterdam kwam.
Uiteindelijk kreeg ik die code ook te spelen: twee levels uit Duke Nukem Forever! En na afloop van die twintig minuten durende speelsessie moet ik twee dingen bekennen: Duke Nukem leeft inderdaad nog en Duke Nukem Forever gaat speltechnisch niet het volgende wereldwonder worden.
Ja, je leest het goed. Mijn grote held is uit de dood herrezen en ik zit 'm meteen al te dissen. Maar wacht even voordat je me een ondankbare hond noemt. Lees eerst mijn uitleg hiernaast maar eens..

JJ VERWELKOMT ZIJN HELD


Ik had toch liever een screenshot van die pijpende tweeling gezien.

"FOUT? JA. SMAKELOOS? HELL YEAH!"

GEEN SCHOONHEIDSPRIJS

Hoezeer ik de Duke ook bewonder, Duke Nukem Forever (DNF) gaat speltechnisch geen schoonheidsprijzen winnen. DNF is grafisch gewoon niet van het niveau Medal of Honor, Killzone 3 of Black Ops. Het voelt allemaal wat 'ouderwets' aan. De cartoony actie oogt meer als een moderne variant van Serious Sam, of om in Gearbox-land te blijven, een Borderlands-achtig spel.
Of dit nu bewust gedaan is of uit noodzaak geboren (omdat men gebruik maakt van de 'oude' code van 3D Realms, en 2K Games het spel toch echt snel in de shops wilde

DUKE RACER?

Het meest opmerkelijke aan de twee levels die ik mocht spelen, was het stukje racewerk met de Duke achter het stuur. Het ging allemaal niet al te diep (met een pick-up truck rotsblokken ontwijken) maar het brak de gameplay wel lekker op.
In vijftien minuten speeltijd had ik een dikke eindbaas, een pijpscène, een hilarisch einde van een level dat ik niet zal verklappen omdat het een dikke spoiler vormt, een stuk racen plus een flinke brok pigs knallen achter de rug. Saai wordt Duke Nukem Forever dus niet snel.

IN GESPREK MET... RANDY PITCHFORD [GEARBOX SOFTWARE]

Duke Nukem Forever is dood, leve Duke Nukem Forever! De preview versie die JJ speelde, belandde tevens in de handen van Jan. Na z'n gameplay sessie trok Janneman de altijd goedlachse Randy Pitchford, grote baas van Gearbox, aan zijn mouw voor een vragenvuurtje.

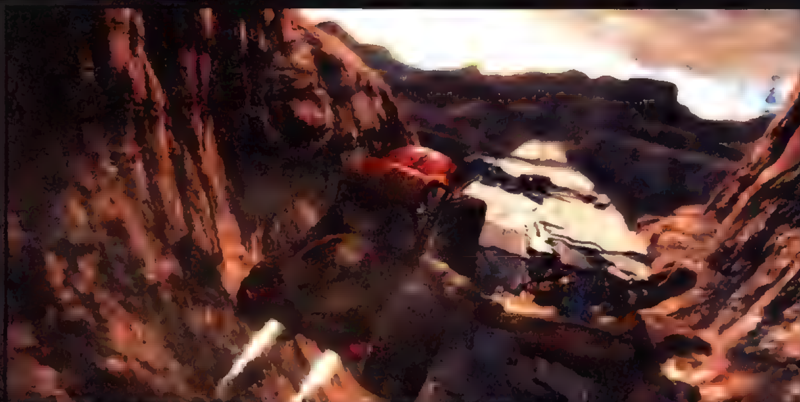

Randy Pitchford: "Provoceren hoort bij de Duke en wij provoceren met hem mee."

"Kijk!", lacht Randy Pitchford. "Dit is de grens!" Randy balanceert op een elektriciteitskabel die over de grond loopt en is afgeplakt met tape. "Duke Nukem Forever balanceert op de grens en soms gaat hij er misschien wel overheen." Randy's voeten maken kleine stapjes over de draad, heen en weer, bijna tapdansend. "Ik denk dat The Duke de grens gaat oprekken. Ja, Duke Nukem Forever wordt grensverleggend!"
In alle eerlijkheid heeft Randy het hier niet over de gameplay van Duke Nukem Forever; de first-person shooter die de afgelopen maanden als een feniks uit z'n as herrees, is vermakelijk en heerlijk arcade knallen, maar grensverleggend, nee. Randy heeft 't over de adult content die heerlijk overdreven en knipogend in beeld wordt gebracht, ondersteund door de aangenaam foute oneliners van de Duke zelf. Pissen, het geven van de middelvinger, een pijpbeurt van twee meiden in schooluniformpjes (niet expliciet in beeld maar toch), het bezoeken van stripclubs en het nodige gescheld en gevloek... allemaal zaken waar


"De productie is in volle gang en Aliens: Colonial Marines komt er."

we in het dagelijks leven niet warm of koud meer van worden, maar in games blijven dit soort zaken gevoelig liggen.
Randy: *"Provoceren hoort bij de Duke en wij provoceren met hem*

EM FOREVER


Natuurlijk rijdt iemand die z'n lul achterna loopt, in een pick-up.

hebben) dat kon ik niet achterhalen, maar van de graphics moet de game het in ieder geval niet hebben.

OVER DE TOP

Al tijdens het spelen vroeg ik me echter af of grafisch realisme wel zo gewenst zou zijn in deze game. De actie in de twee levels die ik speelde was namelijk zo ontiegelijk over de top, en de humor en uitspraken van de Duke zo grof en "smakeloos", dat grafisch realisme niet op z'n plaats en misschien ook wel niet gewenst zou zijn geweest.

Want wat zou er gebeuren als de Duke in realistische beelden gewone mensen op deze grove manier had afgeknald? Wat als de pijpbeurt die hij aan het einde van het eerste level van een blonde tweeling krijgt, echt realistisch in beeld was gekomen? Wat als de drankzucht van de Duke ("beer makes you stronger") een serieus onderdeel van de gameplay was geweest? Zou de game de rating dan overleefd hebben? Gearbox móet de Duke wel zo brengen. Alles aan DNF is over-de-top. En die humor, die insteek, houdt de game overeind.

LACHEN

Grafisch mag DNF dan geen wereldwonder zijn, ik heb sinds tijden niet meer zo om een spel gelachen. Van het begin van het eerste level, waar je staat te pissen in een urinoir en je met de rechtertrigger kunt afknijpen, tot de onderbroekenlol die op de borden in een kleedkamer van een groot stadion staat, en de voortdurende stroom aan boeren die de Duke laat omdat je nu eenmaal bier drinkt om sterker te worden... het is allemaal smakeloos funny. En elk varken dat je afslacht, krijgt na de fatale kogel nog een stroom dieronvriendelijke verwensingen over zich heen.

DUBBELE LADING

Het weerzien met Duke Nukem Forever deed me goed. En dan vooral omdat het gros van de games zich vandaag de dag veel te serieus neemt. Het lijkt wel alsof er niet meer om helden gelachen mag worden, ze geen foutjes meer mogen maken, er geen rafelrandjes aan mogen zitten. Duke Nukem is gelukkig nog steeds een foute male chauvinist pig die scheldt als een bootwerker en vrouwen maar voor één ding gebruikt. Elke actie in het spel heeft een dubbele lading. Fout? Ja. Smakeloos? Hell Yeah! Maar ik had het niet anders gewild.



VERWACHTING

De kracht van Duke Nukem Forever zit 'm vooral in de nostalgische gevoelens die het weerzien met de blonde spierbundel oproept en de foute humor. Grafisch en qua gameplay zijn er dikkere games.

+ Duke Nukem is terug.
+ Stevige humor.
+ Neemt zichzelf niet al te serieus.
- Grafisch geen top.


JJ

DUKE NUKEM FOREVER
PS3 / XBOX 360 / PC
GEARBOX STUDIOS / 2K GAMES
2011


"Ik weet dat heel veel jongens ooit hun hart en ziel in deze serie hebben gestopt."


"Er komen absoluut meer Borderlands games in de toekomst."

mee. Het is allemaal zo over de top, net als de actie zelf, dat je niet zonder deze foute grappen kunt."

PU: Waarom besloot Gearbox eigenlijk om DNF te kopen? Konden jullie het niet aanzien dat de franchise verloren zou gaan?

Randy: *"Ik heb zelf voor 3D Realms gewerkt. Ik heb een geschiedenis met het bedrijf en ik hou van de franchise. Ik weet dat heel veel jongens ooit hun hart en ziel in deze serie hebben gestopt. Toen vorig jaar de stekker eruit werd getrokken, zijn we voorzichtig gaan praten. Gearbox bezit nu de licentie dus we kunnen voor de rest van ons leven Duke Nukem games maken (lacht)."*

PU: Hoeveel van de game was al af? Hoeveel hebben jullie nog bijgemaakt als het ware?

Randy: *"Dat is lastig te zeggen. Veel was er al maar we hebben de structuur omgegooid en een aantal zaken aangepast. De game kende bijvoorbeeld geen multiplayer, die maken we nu dus wel."*

PU: Duke Nukem leeft onder eindtwintigers en dertigers. De jonge generatie zegt die karikaturale held met zijn oppervlakkige oneliners en zijn overdreven attitude vermoedelijk weinig. Hoe gaan jullie die groep verleiden?

Randy: *"Ook al heb je nog nooit een Duke game gespeeld, ook jongere gamers kennen de naam, dus daar ben ik niet zo bang voor. Bovendien is het aan jullie journalisten om het Duke-evangelie onder de jonge aanwas te verspreiden, ha, ha, ha!"*

PU: Hebben jullie het niet veel te druk nu ook DNF erbij is gekomen? Er is de Aliens game voor SEGA, de geruchten rond de nieuwe Brothers in Arms game en Duke Begins, er is Borderlands...

Randy: *"We werken hier met relatief kleine teams op verschillende games. Natuurlijk betekent de komst van de Duke dat je elders mankracht moet missen, maar de reeds lopende projecten zijn niet in gevaar gekomen."*

PU: Al plannen voor Borderlands 2?

Randy: *"We zijn dol op Borderlands. Die game heeft zoveel voor ons gedaan. We zijn nu gestopt met het maken van DLC voor deel 1 maar er komen absoluut meer Borderlands games in de toekomst."*

PU: Leeft Aliens: Colonial Marines nog? We hebben al zo lang niets van die game gehoord?

Randy: *"In alle eerlijkheid; die aankondiging kwam te vroeg. Toen de inkt van het contract nog nat was, gingen de persberichten er al uit en werd er een presstour georganiseerd. We hadden eigenlijk nog heel weinig te tonen. Maar om iedereen gerust te stellen: de game leeft, de productie is in volle gang en Aliens komt er. Aliens is een fantastische franchise om mee te mogen werken!"*

PU: Ennnuuuh... wanneer komt Duke Nukem Forever uit?

Randy: *"2011! Honderd procent zeker 2011!"*

CHECK DIT E

EXPANSION SET

WORLD OF WARCRAFT

CATACLYSM

van ~~34^{99}~~ voor

29^{99}

release datum: 7 december

WORLD OF WARCRAFT

CATACLYSM

World of Warcraft Cataclysm

WORLD OF WARCRAFT

van ~~14^{99}~~ voor

4^{99}

actie periode: 19/11 t/m 31/12

EXPANSION SET

WORLD OF WARCRAFT

BURNING CRUSADE

van ~~14^{99}~~ voor

9^{99}

actie periode: 19/11 t/m 31/12

EXPANSION SET

WORLD OF WARCRAFT

WRATH OF THE LICH KING

van ~~34^{99}~~ voor

19^{99}

actie periode: 19/11 t/m 31/12

Kijk voor deze aanbieding in één van onze filialen
of op freerecordshop.nl

free record shop

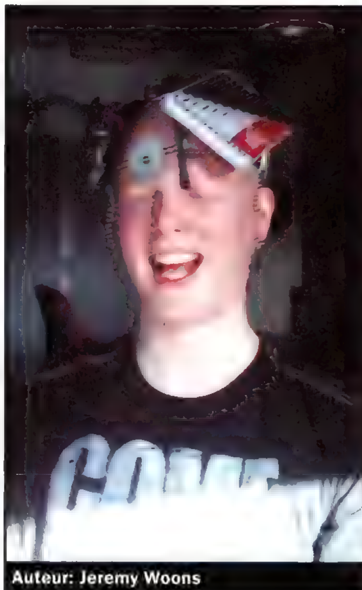
PU-LEZERS OP VISITE BIJ SONY
ROOM 299

Vorige maand organiseerde Sony "Room 299", een kamer volgestouwd met PlayStation 3 consoles, beeldschermen en lekkere hapjes. In samenwerking met Sony mochten we enkele PU.nl bezoekers uitnodigen om in Room 299 op visite te komen. Hieronder het verslag van twee van deze gelukkigen.


Als je nu al kunt spelen met GT 5, dan ben je een kont met veel bof.

"EEN GEWELDIGE ERVARING"

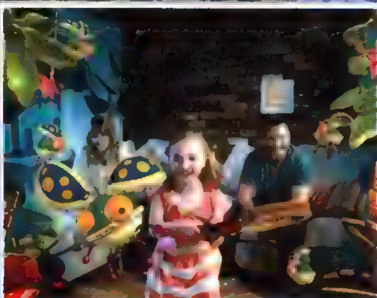
Vijf prijswinnaars mochten naar Room 299 om daar fideel voorover te buigen voor de PU, en we mochten allemaal vijf vriendjes meenemen.
Één ding is zeker, het was een gezellige dag! Er is rijkelijk gegamed, gegeten, gezweet en gelachen. Van de Move naar 3D, naar een simulatie van Gran Turismo 5!
De Move is uitzonderlijk nauwkeurig en er waren verschillende titels speelbaar waaronder Sports Champions en Virtua Tennis 4. De grootste 3D games waren Killzone en MotorStorm wat een dimensie toevoegt!
Het feest eindigde om 19:00, en toen moesten we weer snel oprotten van Sony. Wat we er aan hebben overgehouden? Een geweldige ervaring, een trillende kringspier en een tennisarm van jewelste.


Auteur: Jeremy Woons

"DIT WAS ZO GAAF"

Eens in de zoveel tijd ben je een gelukkige gamer. Je doet mee aan een prijsvraag en wint drie uur gamen bij Room 299 van Sony.
Bij binnenkomst stonden de drankjes en hapjes al klaar maar daar had niemand oog voor. In deze ruimte stonden namelijk tien PlayStations uitgestald.
Ik speelde Sports Champions (SC) op een veel te groot scherm. SC is een casual game die leuk is met meerdere spelers. Er waren verschillende sporten waaronder tafeltennis, boogschieten en mijn favoriete onderdeel disk golf. Ik had niet verwacht dat de Move zo strak en nauwkeurig zou werken. Na lang wachten had ik ook nog een plekje in de Killzone 3 hoek bemachtigd. Je kon de game spelen in 3D en dat was super. Ik was nog een beetje sceptisch over 3D maar nu ben ik om, dit was zo gaaf.


Auteur: Didi Kamphuis



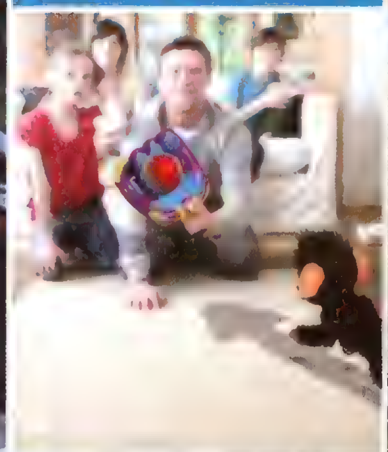
ROOM 299 WAT IS DAT NOU?

Sony PlayStation's Room 299 refereert naar de PS3. In Room 299 kun je voor 299 euro (de prijs van een PS3) alles beleven wat er op deze console te beleven valt. (Moeten ze de games alleen nog effe gratis maken...) De kamer staat vol met speelbare games en presenteert als het ware de najaars line-up van PlayStation 3. Denk daarbij aan Killzone 3 (in 3D) en MotorStorm, maar de nadruk ligt op PlayStation Move, het paradepaardje van Sony dit najaar.


Disk Golf is de Move-favoriet van Didi. Hopelijk heeft ze thuis een afwasmachine.


MotorStorm is een andere weg ingeslagen...





MEDAL O
DE MULTIPLAYER

Shooters draaien vandaag de dag grotendeels om de multiplayer, zo ook Medal of Honor. Nu de game een aantal weken uit is, hebben de drie J's dit onderdeel uitgebreid kunnen testen. Maakt DICE goed wat EA LA in de singleplayer liet liggen?

De reviews van Medal of Honor deden links en rechts de wenkbrauwen fronsen. Niet alleen omdat de cijfers echt alle kanten op schoten (van 55 tot 90), maar ook omdat vrijwel iedereen het cijfer gaf zonder de multiplayer mode echt goed te hebben kunnen checken. De teksten waren immers al af voordat de game in de winkel lag.
Omdat zoiets niet te rijmen valt met het feit dat de MP bij shooters steeds belangrijker wordt, wilden wij het in ieder geval niet bij een singleplayer review houden en sloten Jeroen, Jan en JJ zich een paar dagen op om de MP van MoH helemaal uit te wonen...


Nu ik die gasten zo zie, vermoed ik ineens dat die zwerver bij mijn supermarkt die de Daklozenkrant verkoopt, ook een Tier 1 is...

EXTREME DRUK

Voordat we beginnen met de behandeling van de MP is het zaak de voorgeschiedenis van MoH even te duiden, want die is wat ons betreft essentieel voor het uiteindelijke eindproduct.



In 2010 liet het management van EA geen mogelijkheid onbenut om te roepen dat met MoH de aanval op de koppositie van Activision in shooterland ingezet was. MoH zou zo'n beetje het begin van het einde van de Call of Duty-dominantie betekenen.
Met deze uitspraken heeft EA de druk op de makers van het spel extreem hoog opgevoerd. Daarbovenop kwam nog eens het aspect van de launchdatum. MoH moest en zou een maand voor Call of Duty: Black Ops in de winkels liggen omdat EA ook wel inzag dat, hoe stoer ze ook deden, MoH het in een rechtstreeks duel zou afleggen tegen powerhouse Black Ops.
De tijdsdruk die dat opleverde, zal vaak aangehaald worden in dit verhaal. Want denk je nu echt dat de EA LA studio blij was met een SP die je in een uur of vijf uitspeelt? En met een nogal abrupt einde? Denk je dat ze dat zo gepland hadden? Het riekt volgens ons toch echt naar een besluit van boven om op een bepaald moment het aantal levels te beperken, omdat men het anders niet op tijd af kon krijgen...

> "MET WAT MEER TIJD HAD DIT EEN STERKERE MP KUNNEN ZIJN."

DRIE MENINGEN

Zoals je in het hoofdartikel kunt lezen, vliegen de voors en tegens bij de MP alle kanten op. Sommige dingen zijn echt slecht, sommige dingen goed, en sommige dingen liggen de een beter dan de ander.
Tijd voor de persoonlijke eindafrekening. Bij wie is de wijzer naar de negatieve kant doorgeslagen en wie had er wèl plezier met de MP?



JAN MoH heeft in mijn optiek wel degelijk een eigen smoel. Een serieuze smoel waarbij bewust afstand genomen wordt van het over de top karakter van de concurrenten. Het is sneller, moeilijker ook, en daardoor realistischer dan het huidige aanbod. Daarmee positioneert MoH zichzelf tussen BC2 en MW2 in, en daar is zeker een doelgroep voor.
Ik heb de game op de PC gespeeld en daar oogt het fenomenaal en heb je ook niet te maken met de rigide auto-aim. Ook de dedicated servers voor de PC werken prima.
Wel vind ik de multiplayer van MoH overall wat weinig ambitieus. Het aantal wapen upgrades, perks en maps vind ik karig en de maps zelf hadden wel wat gevarieerder gekund. Gezien het feit dat DICE zich exclusief kon richten op deze mode, had ik er meer van verwacht.
Ook de hitboxen kloppen niet altijd en de structuur van de potjes is verre van ideaal.
MoH is voor mij een gulden middenweg die mij wel ligt, al moeten EA en DICE er de komende tijd nog wel flink aan sleutelen.

F HONOR

Wij vroegen ons af of we die tijdsdruk ook in de MP terug zouden zien.

DRIE VRAGEN

In plaats van met z'n drieën vrolijk los te ratelen over de MP, hebben we besloten de boel wat objectiever in beeld te brengen. Don't worry, de persoonlijke meningen geven we ook (zie kader onder) maar we wilden deze MP, waarover door EA zo hoog wordt opgegeven en die gemaakt is door het befaamde DICE, echt goed fileren.
Daarom stelden we onszelf een drietal vragen en zetten de antwoorden op papier.



Kijk, da's nou slordig van DICE. Ze vechten ergens in de woestijn en er ligt een setje winterbanden!

HEEFT DE MP VAN MEDAL OF HONOR EEN EIGEN GEZICHT?

Infinity Ward heeft met de eerste Modern Warfare de nieuwe standaard gezet op multiplayer gebied. Geen enkele shooter komt vandaag de dag nog uit zonder perks, killstreaks en een level-up systeem. DICE is er echter de partij niet naar om puur de copycat uit te hangen. Kijk maar naar hun Battlefield reeks, die als een van de weinige shooters nog echt een vuist kan maken tegen Activision.
Wij gingen er dan ook vanuit dat we in de MP een aantal voor het shootergenre nieuwe spelelementen zouden tegenkomen.

TELEURSTELLEND

Na een weekend spelen moeten we echter concluderen dat MoH die opzienbarende vernieuwingen grotendeels ontbeert. Het is niet zo dat we hier te maken hebben met een één op één kopie van MW2, maar de basis van de gameplay bouwt gewoon voort op het perk- en killstreak systeem, en geeft daar vervolgens een eigen twist aan. Beetje BF meets MW2, en dat is teleurstellend.
We kunnen dan ook bijna niet geloven dat DICE het zo gewild heeft. Dat moet toch hun eer te na zijn geweest? Zou DICE misschien de tijd niet hebben gekregen om all-out te gaan omdat de deadline heiliger dan heilig was? Baanbrekende nieuwe dingen verzinnen kost immers tijd, veel tijd.
We hebben overigens wel een paar nieuwe dingetjes ontdekt.

- De MP van MoH kent meer objective based modes dan de typische Deathmatch en Team Deathmatch onderdelen. Je kunt zelfs niet in je eentje deathmatchen. Eigenlijk zit je vooral 'co-op' te spelen met twaalf tegen twaalf. DICE heeft hier dus duidelijk voor een andere aanpak gekozen dan Infinity Ward.
- Killstreaks kun je niet alleen voor jezelf gebruiken, maar je kunt er ook anderen mee helpen. Bijvoorbeeld door in plaats van een mortieraanval iedereen van nieuwe munitie te voorzien. Een sociaal aspect dat ons zeker aansprak en we hopen vaker terug te zien.
- In de objective modes kun je met voertuigen aan de slag. Het typische DICE-element waarmee de Battlefield reeks groot is geworden.
- Bij MoH draait het niet om het winnen van de partijen. Althans, je moet wel winnen maar krijgt er geen punten voor. Die krijg je alleen voor je kills. Dit gegeven verdeelde ons tot op het bot. Jeroen vond dit nep omdat het niet zorgde voor een teamvibe, terwijl JJ het juist cool vond dat iedereen nu zijn best moest doen om punten te halen, terwijl je in MW2 als n00b kan meeliften op de skills van de besten in je team.
- Op het gebied van geluid heeft DICE de nieuwe standaard neergezet. Laat je wapen maar eens in een binnenlocatie blaffen.

DRIE MAN EN DE MULTIPLAYER

JEROEN Medal of Honor wordt door Jan bestempeld als moeilijk en dat vind ik persoonlijk onzin. Voor mij is de game gewoon niet in balans en dat ligt met name aan het feit dat EA Tier 1 kopers en BC2 bezitters beloont met krachtigere wapens, waardoor het begin van de game nogal oneerlijk overkomt.
En er is in mijn ogen meer mis met de game. Je wisselt niet van kant wanneer je een partij hebt voltooid, waardoor er altijd een partij een klein voordeel heeft, aangezien de maps niet allemaal goed in balans zijn.
Ook mis ik verschil in de klassen. Het onderscheid is eigenlijk alleen zichtbaar in de wapens en niet in wat de klassen kunnen.
De game heeft zeker z'n momenten, maar het wil te veel én MW2 én BC2 zijn, en daardoor valt het een beetje tussen wal en schip.
Het is een aardige poging, maar met wat meer tijd had dit een sterkere MP kunnen zijn.

JJ Ik heb me ondanks de mankementen prima vermaakt met de MP. Tegenover elke 'verkeerde' keuze staat in mijn optiek ook een goede.
Te weinig verschil tussen wapens en klassen? Dat zorgt er ook voor dat niemand overpowered is (zoals in MW2). Killstreaks minder goed uitgewerkt? Maar ook minder overpowered. De maps te klein? Dat zorgt wel voor zeer intensieve battles. En zo kan ik nog wel even doorgaan.
De MP van MoH is in mijn optiek niet slecht. Die lage cijfers slaan echt nergens op. Maar het is ook niet briljant, en vooral weinig ambitieus. En dat valt me tegen. Wil EA een vuist maken tegen Activision, dan hadden ze met iets echt nieuws moeten komen, want zolang je te dicht tegen MW2 aanschuurt, zul je het altijd verliezen.
Mijn advies is dan ook om niet al volgend jaar met een nieuwe MoH aan te komen, maar gewoon twee jaar de tijd te nemen om iets echt sensationeels en revolutionairs in elkaar te zetten. Want ik weet dat DICE meer kan dan dit.



Op zich heb ik er helemaal geen moeite mee dat die Taliban zich opgejaagd en onveilig voelen. Kunnen ze zich misschien een klein beetje verplaatsen in al die vrouwen in hun land...

WAT IS ER GOED AAN DE MP VAN MEDAL OF HONOR?

In de volgende twee stukken geven we aan wat we goed en slecht vinden aan de MP van MoH. Bedenk daarbij wel dat het de weerspiegeling is van de smaak van onze drie J's. Wat de een vet vindt, haat de ander. Niet alles wat bij 'slecht' staat is per definitie honderd procent kut. Sterker nog: sommigen nadelen in het ene kader, zijn bij het andere kader als voordeel neergezet…

- Maps zijn lekker klein en leveren daardoor intense gevechten op.
- De maps hebben vaak een paar vaste spots waar je snel vastgepind wordt. Hierdoor kun je echt Counter Strike-achtige groepstactieken loslaten op je aanval. In MW2 waren de maps daarvoor vaak te groot.
- Tempo in matches ligt hoger dan in MW2.
- De omgeving kan kapot en dat zorgt voor een extra dimensie. Hout versplintert, het kalk van een muur zorgt voor stofwolken en brokstukken vliegen in het rond.
- Killstreaks zijn beter in balans en niet te overpowered.
- Killstreaks vormen niet alleen een egoboost, maar kunnen ook ten behoeve van het eigen team ingezet worden.
- Rennen en herladen tegelijk.
- Maps zijn ietwat inspiratieloos en daardoor draait het helemaal om de battles, zoals het hoort in een MP shooter.
- Er zijn maar vijftien levels met unlocks. En dat is fijn want daardoor overpowered de boel niet. Je hebt ook vrij snel een wapen waarmee je iedereen kunt ownen als je de skills bezit.
- De verschillende klassen zijn niet speciaal genoeg, het enige verschil zit 'm in de wapens en de granaat die men met zich mee draagt. En dat is prima, op die manier kun je jezelf ook beter specialiseren en is er niet één klasse die iedereen speelt.
- De servers draaien retesoepel. Je zit zo in een match.
- De matchmaking is perfect. In 95% van de gevallen zaten we in groepen van het gelijke kaliber. Dat is bij veel shooters wel anders.



MOH VS BLACK OPS

Nu we de MP van MoH gespeeld hebben, kunnen we dan ook meteen zeggen of Black Ops de aas van MoH zal gaan whoopen?
Die vraag kan alleen Jan, de enige man in Nederland die beide MP's gespeeld heeft, beantwoorden.
"Het grote verschil tussen Black Ops en Medal of Honor zit 'm niet alleen in het arcade en over de top karakter van Call of Duty, maar ook in het totaalaanbod.
Medal of Honor is degelijk en behoudend terwijl Black Ops helemaal los gaat met features en modi. Zo is in Black Ops (naast alle bekende modi die je van een multiplayer shooter mag verwachten) de co-op Zombie mode weer van de partij, komt er een trainings mode met bots voor nieuwkomers (beetje vergelijkbaar met Unreal Tournament), kent het spel een ingame currency systeem dat erg verslavend werkt en bieden de Wager Matches een compleet andere manier van spelen (zet je 'geld' in als je denkt dat je goed bent).

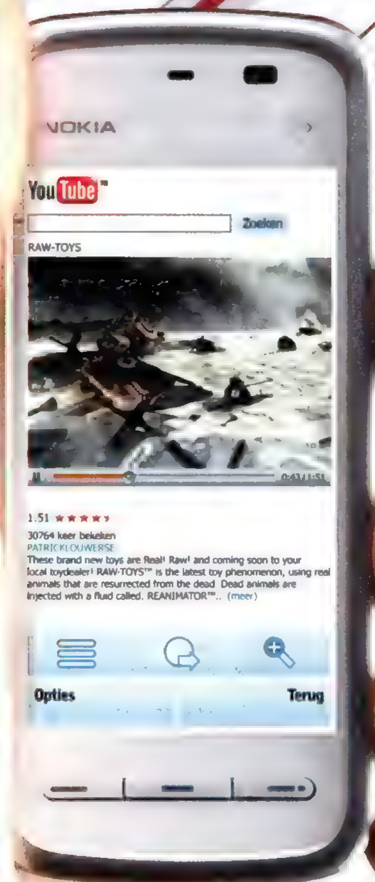





Die Tier 1 zijn echt keiharde gasten. Als het ijskoud is en hun gezicht dreigt te bevriezen, dan steken ze gewoon hun eigen baard in de fik!

WAT IS ER SLECHT AAN DE MP VAN MEDAL OF HONOR?

- Zoals bij elke shooter word je vaak door je knar geschoten. In MW2 kon je met behulp van de killcams even zien waar de boosdoener zat. In MoH ontbreken die cams en vooral vanwege de snipers was dit handig geweest.
- Spawnpoints zijn soms een hel. Meer dan eens respawn je min of meer voor de loop van de vijand. Dat de maps soms klein zijn, is geen excuus voor deze chaos.
- MoH is sniperheaven. Met name bij de grote maps word je steevast weggepopt door snipers. En zonder killcam zie je ze ook niet.
- Geen scope bij je eerste snipergun?
- De hitboxen werken niet goed. Soms knal je iemand tien keer voor zijn flikker en gaat hij niet neer, dan weer is ie met één schot in z'n been om…
- Maps zijn ietwat inspiratieloos en dus saai.
- Er zijn maar vijftien levels met unlocks en dat is te weinig om echt lang door te blijven spelen. De verslavingsfactor ligt lager dan bij MW2.
- De verschillende klassen zijn niet speciaal genoeg, het enige verschil zit 'm in de wapens en de granaat die men met zich mee draagt. Het kan toch niet zijn dat het verschil in de wapens zit in plaats van de klasse zelf?
- Objective based is gebaseerd op kills (net als in BC2), alleen wordt de teller niet op 0 gezet wanneer je een objective hebt gehaald. Hierdoor kun je nog zo je best doen om een checkpoint te halen, maar het heeft geen nut aangezien je de negatieve balans meeneemt van de vorige secties.
- Inzetten van een bombardement met behulp van de verrekijker werkt niet feilloos. Soms pakt hij objecten waar je achter schuilt in plaats van datgene waar je op mikt. Ook is 't te makkelijk om spawnpoints te bombarderen.
- Teamwork is lastig omdat je op random plekken spawnt en dus niet in groepjes kunt blijven. Waarom kun je niet zelf bepalen waar je spawnt zoals in BC2?
- De balans van de game is in het begin ver te zoeken. Mensen met een Tier 1 pack zijn in het voordeel (betere wapens) en bezitters van BC2 hebben de M24 die als sniper veel krachtiger is dan de rifle waar de niet-bezitters van BC2 mee beginnen. ✪


NOKIA
YouTube
Zoeken
RAW-TOYS
Opties
Terug


vodafone

ROME ▶ OP TWEE FRON

JAN STRUINT TWEE DAGEN DOOR ROME

Het was geen verrassing dat de perstrip voor Assassin's Creed Brotherhood naar Rome zou gaan, maar de ervaring was er niet minder indrukwekkend om. Jan wist bij thuiskomst niet waar hij nu meer van onder de indruk was: de game of Rome zelf.

In de coverview heb je al kunnen lezen dat Brotherhood een volwaardig Assassin's Creed deel in de franchise is dat nog meer diversiteit huisvest dan de vorige delen. Een groot deel van de aantrekkingskracht van AC: B zit 'm in Rome, zonder twijfel (toen én nu) een van de mooiste steden ter wereld. Het fraaie van het zestiende-eeuwse Rome, inclusief al zijn beroemde gebouwen, is dat de stad er niet alleen is om naar te kijken maar ook een integrale rol in de gameplay speelt. Natuurlijk kun je op, in en over al die prachtige gebouwen klimmen en klauteren, Assassins style, maar ze geven je in sommige gevallen ook letterlijk een heel andere kijk op de Italiaanse hoofdstad.

"IK WILDE GEWOON NIET MEER NAAR HUIS."

DAG 1
We beginnen onze stadswandeling bij het **Colosseum** en de **Arco di Costantino**. Het Colosseum werd in de zestiende eeuw natuurlijk niet meer gebruikt voor gladiatorengevechten maar herinnert nog wel sterk aan die tijd. In de game vindt er in het enorme monument een toneelstuk plaats en moet Ezio er een executie verhinderen. Het Colosseum als ultieme platformpuzzel? Briljant bedacht natuurlijk!



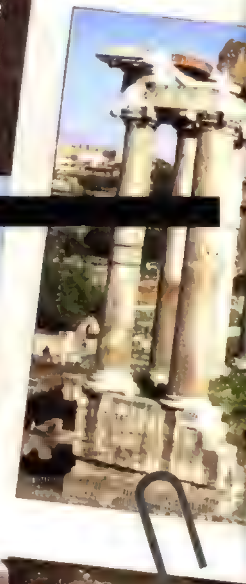


Het Colosseum

We vervolgen onze weg naar **Capitoline Hill**, waarna we het pad nemen naar het **Foro Romano**. Het toffe is dat beide bezienswaardigheden helemaal authentiek zijn neergezet, precies zoals ze er vroeger stonden, maar tegelijk ook gameplay relevantie behouden. Dat betekent overigens wel dat er ingame gebouwen/huizen naast de monumenten te zien zijn, die er vandaag de dag niet meer staan.



Foro Romano



ROME OP PU.TV
De hele trip van Jan is ook op camera vastgelegd. Check PU.nl/rome voor een uitgebreid beeldverslag.

TEN INDRUKWEKKEND

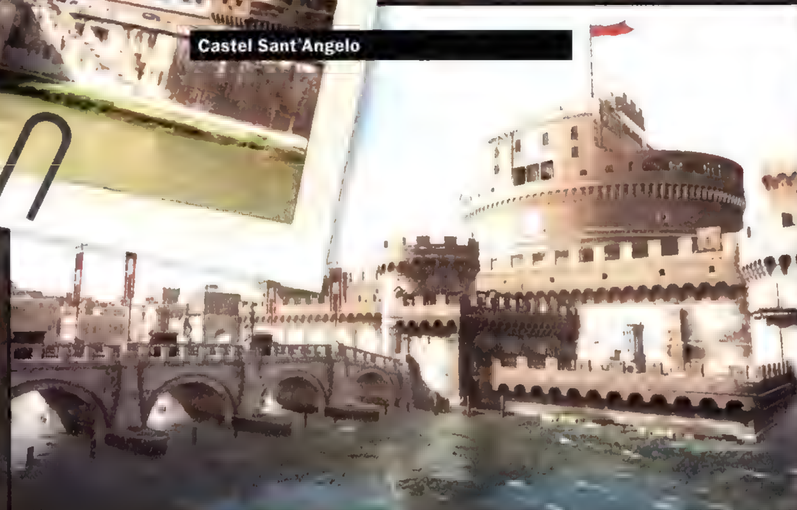


Het Pantheon





Castel Sant'Angelo





Bij Capitoline Hill behoedt Ezio een senator voor een moordaanslag. De senator blijkt een lening te hebben bij een mysterieuze en zeer invloedrijke bankier die weer een belangrijke link heeft met de Borgia familie. Bij het Foro Romano vindt een nachtelijk feest plaats met een aantal zeer hooggeplaatste personen. Natuurlijk neemt Ezio een kijkje om belangwekkende info te verzamelen. Het **Pantheon** is na het Vaticaan en het Colosseum de beroemdste tempel in Rome. Het bekende gebouw met het 'open dak' ken je misschien uit de film Angels & Demons met Tom Hanks, en ook in Assassin's Creed speelt het prachtige gebouw een sleutelrol. Je dient de tempel namelijk helemaal van binnenuit te beklimmen en dat levert spectaculaire beelden op. Met name voor gamers met hoogtevrees wordt dit een onvergetelijke uitdaging.

We eindigen onze voettocht bij **Castel Sant'Angelo**. Het gebouw heeft door de eeuwen heen meerdere functies gehad (mausoleum, militair fort, gevangenis) maar in de game is dit het thuis van Cesare en Rodrigo Borgia; beschermd door de elite Papal Garde en de Franse troepen van Baron de Valois. Vindt hier de ultieme endgame confrontatie met de Borgia's plaats?

DAG 2

Op de tweede dag van de presstour deden we **Palazzo Taverna** aan, een enorme stadsvilla in het hartje van Rome, alwaar een trits PS3 en Xbox 360 debugs opgesteld stonden. Het fraaie is dat Palazzo Taverna daadwerkelijk de residentie van de Borgia's is geweest, de grote schurkenfamilie uit de game. Met name Lucrezia Borgia heeft er heel wat jaren van haar leven doorgebracht. Het was een onwerkelijke maar tegelijkertijd fantastische ervaring om in een soort van museum Assassin's Creed: Brotherhood te spelen. Een wapendeskundige was ter plaatste die ons alles kon vertellen over de wapens uit het Italië van de zestiende eeuw. De risotto met truffelsaus tijdens de lunch maakte het geheel helemaal af.

Ik heb in mijn carrière bij de PU al heel wat mooie persreizen mogen maken, maar samen met het bezoek aan de Skywalker Ranch van George Lucas was deze trip naar Rome absoluut een van de hoogtepunten. Eigenlijk wilde ik na twee dagen gewoon niet meer naar huis. ✪



Wapens uit het Italië van de zestiende eeuw.

REVIEWS

ASSASSIN'S NIET

Er zijn games die je simpelweg móet spelen. Zo zijn er spellen die gewoon te tof zijn om te missen, maar er zijn er ook die je moet spelen om mee te komen met mensen uit je friends list. Black Ops is zo'n game. Niet omdat de singleplayer zo enerverend is maar omdat je die multiplayer gewoon moet spelen. Doe je dat niet, dan lig je al snel op achterstand, want dan zijn je maten al lvl 20 en kom jij aankakken met je lvl 5. Dat zet weinig zoden aan de dijk natuurlijk. Ik kan je daarom al zeggen dat ik Black Ops deze maand veelvuldig zal gaan spelen.

De game die ik waarschijnlijk niet aan ga raken, is Assassin's Creed: Brotherhood. Dat heeft niets te maken met het pad dat Assassin's Creed momenteel bewandelt, maar alles met de verslaving die Black Ops ongetwijfeld met zich mee gaat brengen. Mocht je me deze maand dus zoeken, dan is dat voornamelijk online met Black Ops.



HUISWERK?

Niet alleen Jeroen zal deze maand de multiplayer van Black Ops uitwonen, ik ken er nog een. Nee, opa zelf niet, die gooit hoogstens af en toe F1 2010 of DiRT 2 in de PS3; ik heb 't over mijn zoon Koen.

Al in juli heeft ie de releasedate van Black Ops in zijn agenda genoteerd en reken er maar op dat ie vanaf 9 november niet meer bij z'n console is weg te slaan. Nou ja, what else is new? Die gast zit ook nu al elke dag als een dwaas in z'n microfoontje te lullen en gilt om de zoveel tijd dat ik nou toch echt effe moet komen kijken hoe hij z'n tegenstanders ownt. Dat gaat dan natuurlijk over Modern Warfare 2, het spel waar ie misschien nog wel meer tijd in stopt dan in de verbetering van z'n backhand en service, iets wat in mijn ogen een stuk nuttiger zou zijn.

Maar ja, pa werkt bij de PU dus dat schijfje van Black Ops zal er inderdaad wel komen, maar toch blijf ik het jammer vinden dat iemand die de beschikking heeft over zoveel games, zich zo eendimensionaal richt op het neerschieten van vijandelijke soldaatjes. Ik zou zeggen: ga toch lekker voetballen met de nieuwe FIFA, probeer die vette NBA 2K11 eens een keer, Enslaved ligt er ook nog of speel eens met die nieuwe Tiger Woods... óf zou je misschien een heeeel klein beetje tijd vrij kunnen maken voor je huiswerk?





TOPSCORE



CALL OF DUTY: BLACK OPS

KLEURRIJKSTE GAME



SONIC COLOURS

"GEWELDIGE LEVELONTWERPEN, KUNDIG GEDOSEERDE VERNIEUWINGEN EN VOLOP VARIATIE."

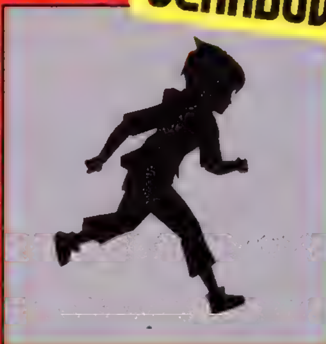
ONVERWACHT EMOTIONELE GAME



GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

"IMPACT DIE JE EERDER IN JE HART RAAKT DAN DAT JE MET OPEN BEK NAAR HET SCHERM ZIT TE STAREN."

SCHADUWRIJKSTE GAME



A SHADOW'S TALE

"EEN BEKLEMMENDE SFEER PLUS HET BIJZONDERE IDEE MET EEN SCHADUW TE SPELEN."

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Als er een nieuwe Call of Duty uitkomt, weet je als journalist al hoe laat het is: dat wordt recenseren op een speciale locatie, slechts een week voordat het spel in de winkels ligt. Dit jaar was het vijf sterren hotel The Grove, een half uurtje buiten Londen, tot speeltuin voor Europese journalisten omgedoopt. Jan speelde er drie dagen lang Black Ops en is er nog steeds een beetje stil van...



Ik heb al heel wat meegemaakt tijdens mijn "carrière" bij Power Unlimited, maar je hotelkamer binnenwandelen en daar een complete Call of Duty: Black Ops set-up zien staan, was ook voor mij een hele speciale ervaring. In mijn suite vond ik een Samsung LCD televisie, een Xbox 360 (de disclade was dichtgeplakt), een complete surround boxenset, een Black Ops gepimpte headset en een controller. Beneden, in een aparte conferentieruimte, waren multiplayer 'eilanden' geprepareerd waar je de hele dag multiplayer kon spelen. Toch leg ik in dit artikel de nadruk op de singleplayer campagne en wel om twee redenen. Ten eerste willen we het uitgebreide pakket aan multiplayer features rustig en langdurig met meerdere redacteuren testen (zie kader) en ten tweede is de singleplayer een stuk verrassender dan ik in eerste instantie had verwacht. Sterker, ik denk dat de verhalende campagne een hoop stof zal doen opwaaien.

KIPPENVEL

Eerlijk is eerlijk, de verhaallijnen in de Call of Duty games waren tot nu toe niet echt heel bijzonder. Bij World at War tilde Gary Oldman met zijn voice-acting het personage Viktor Reznov naar een hoger niveau maar het achtergrondverhaal van Treyarch's shooter had niet veel om het lijf.
Met Modern Warfare 2 experimenteerde Infinity Ward een beetje met het verhaal maar ook hier was ik twee minuten nadat de credits voorbij rolden, eigenlijk alweer vergeten hoe het zat.
Dat laatste is bij Black Ops absoluut niet het geval. Voor het eerst bevat een CoD shooter een echt verhaal, met memorabele personages waar je je aan gaat hechten, met zeer heftige emotionele momenten en het belangrijkste... een hoofdpersoon met een stem en een gezicht. Dat lijkt niet meer dan normaal, maar in CoD games was dat voorheen nooit het geval.
Het belangrijkste is dat de game via een vernuftige vertelwijze wisselt tussen heden en verleden waarbij verschillende gebeurtenissen en missies allemaal knap met elkaar in verbinding staan en zo een geheel vormen. Ze werken langzaam toe naar een spannende ontknoping, maar ook naar een fantastische plottwist (die ik weliswaar een beetje aan zag komen, maar die me toch kippenvel bezorgde). En dat is voor een schietspel waarin je ongeveer om de dertig seconden een minileger over de kling jaagt en met grote regelmaat helikopters neerstorten, toch een hele knappe prestatie.

SPOILER ALERT

De game is op het moment dat je dit leest een kleine twee weken uit, maar ga je de singleplayer nog spelen, besef dan dat ik de komende alinea's een aantal SPOILERS weg ga geven.
Wil je nog niks weten over het singleplayer verhaal, lees dan pas verder na de tussenkop 'TOT HET GAATJE'. Je bent er nog? Oké, daar gaan we dan.

MULTIPLAYER KORT

Na mijn trip naar Los Angeles die helemaal draaide om de multiplayer van Black Ops (zie de PU van vorige maand), was er in Engeland een hernieuwde kennismaking.
Enerzijds is het vertrouwd gebied, anderzijds is er zoveel nieuw dat je echt van een heel divers en, naar het zich laat aanzien, uitgebalanceerd geheel mag spreken.
De Wager Matches – waarbij je ingame credits verdient en in kunt zetten – waren al snel favoriet, waarbij met name One In A Chamber tot hilarische taferelen leidde. Het feit dat iedereen slechts drie levens, een pistool met slechts één kogel en een mes heeft, zorgt voor ongekende spanning.
Fijn vind ik verder dat de kill streaks hier gelimiteerd zijn tot elf waardoor het maximaal haalbare wat meer binnen bereik komt en dat er vooralsnog minder exploits zichtbaar waren (al zullen die er vast wel komen). Verder is de kruisboog met explosieve pijltjes een van de leukste CoD wapens ooit!
Ik heb trouwens ook nog even de trainingsmode gespeeld en de bots waren behoorlijk goed, om niet te zeggen pittig. Dit is echt een prima arena voor nieuwkomers om zich te bekwamen in de gameplay van Black Ops voordat ze online gaan.




Die special forces moeten zelfs onderwater hun ding doen. Hier zien we de special kikforces aan het werk.

"DE BESTE CALL OF DUTY UIT DE SERIE."

DE MOORD OP FIDEL CASTRO

Het spel begint al meteen met het nodige vuurwerk. Alex Mason, dat ben jij dus, zit vastgebonden in een verhoorkamer terwijl een vervormde stem hem op dwingende wijze vragen stelt. Waar je bent en wie jou ondervraagt, is volstrekt onduidelijk. Je krijgt stroomstoten toegediend en je ondergaat helse pijnen. Nummers dansen voor je ogen en klinken in je hoofd. Er wordt nog meer stroom door je lijf gepompt en uiteindelijk breek je...

Er wordt teruggegaan in de tijd, naar april 1961 als Cubaanse ballingen, gesteund door de Amerikaanse CIA, een invasie op Cuba uitvoeren met als doel het communistische bewind van Fidel Castro omver te werpen (deze 'Varkensbaai invasie' mislukte uiteindelijk).

Mason en zijn makkers zijn op dat moment echter om een hele andere reden in Cuba. Ze zijn op een uiterst geheime missie om Fidel Castro te vermoorden.

Een gewaagd plot van Treyarch en meteen een superspannende eerste missie van het spel. Voor je het weet beland je in straatgevechten met Castro aanhangers, vecht je je een weg door zijn villa om uiteindelijk in de slaapkamer van de beroemde baardmans te belanden en de dictator een kogel door zijn hoofd te jagen... tenminste dat denk je. Want al snel blijkt dat je niet Castro maar zijn stand-in dubbelganger hebt vermoord. Het is een van de vele verrassingen die je in de singleplayer van Black Ops zult tegenkomen.

REIS DOOR JE LOOPBAAN

Tussen de verschillende missies door, kom je steeds weer terug in de verhoorkamer waar de spanning oploopt. Tijdens het verhoor maak je feitelijk een reis door je eigen loopbaan en wisselen diverse missies tijdens verschillende momenten in de Koude Oorlog elkaar af.

Maar grotendeels speel je steeds met Mason, op een paar briljante uitzonderingen na. Er is namelijk op een gegeven moment een flashback in een flashback. De Rus Viktor Reznov vertelt Mason in een Russisch werkkamp – waar de omstandigheden vreselijk zijn en van waaruit je uiteindelijk ook samen met hem ontsnapt – over een missie in de nadagen van de Tweede Wereldoorlog. Hier speel je dan met Reznov onder de knoppen en schiet je toch weer Duitse soldaten neer.

Het blijkt een sleutelmissie in het verhaal te zijn en een die je nog lang zal heugen. De overall dreiging in Black Ops draait uiteindelijk om een vreselijk zenuwgas, Nova Six, dat in handen van een Russische Generaal is gekomen, en alle missies (zowel in Vietnam als in Rusland) zijn daar op een of andere manier mee verbonden.

BLACK OPS 3D

Black Ops is zowel op PS3, PC en zelfs op de Xbox 360 in 3D speelbaar. Uiteraard heb je wel een 3D TV en een 3D brilletje nodig maar dan heb je ook wat. Black Ops is namelijk een van de mooiste 3D games die ik tot nu toe gespeeld heb. Vooral met de kruisboog is het een hele vette ervaring en ook de levels met grote hoogteverschillen zijn adembenemend.

AFWISSELENDE ACTIE

Het verhaal leidt je naar heel veel verschillende locaties en daardoor lijkt de singleplayer een stuk langer dan ie feitelijk is. De actie is veelal typisch Call of Duty waarbij alle bekende adrenaline opzwepende hoogstandjes weer uit de kast gehaald worden. Racen op motoren, vliegen en knallen met helikopters, neerschieten van tanks en helikopters met bazooka's... je hebt het allemaal al eens gedaan, en ook in Black Ops kun je er weer naar hartenlust van genieten.

In Engeland kon ik constateren dat Treyarch gelukkig nog heel veel Black Ops gameplay voor ons had bewaard. De singleplayer missies die op de E3 en op Gamescom getoond werden, waren leuk, maar de krenten uit de pap zag ik pas tijdens deze perstrip.

Een prettige constatering is ook dat het tempo in de game bijna constant hoog ligt maar dat dat niet ten koste is gegaan van de afwisseling. Vietnam, Cuba, Rusland, het Oeral gebergte, 's nachts in »

MULTIPLAYER VOLGENDE MAAND

Net als bij Medal of Honor kiezen we er bij Black Ops voor om in het volgende nummer nog eens uitgebreid terug te komen op de multiplayer.

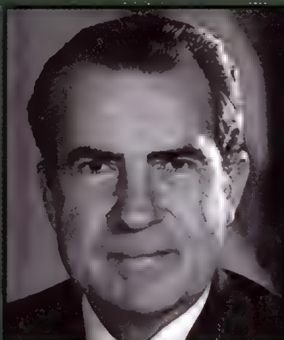
Natuurlijk heb ik tijdens mijn kleine drie dagen in Engeland flink wat uurtjes multiplayer kunnen spelen, maar voor een echt goed weloverwogen oordeel willen we met een deel van de redactie een paar dagen achtereen knallen.

Ik kan nu al wel stellen dat het dubbel & dwars snor zit met de multiplayer, maar volgende maand gaan we hier dus dieper op in.



ZOMBIE MODE

Vooraf was al uitgelekt dat de Zombie mode in Black Ops deze keer wel erg speciaal is. Je mag namelijk op ondoden in het Pentagon knallen met niemand minder dan (van links naar rechts) President John F. Kennedy, Richard Nixon, Secretary of Defense Robert McNamara en Fidel Castro. En ja, dat is erg, erg vermakelijk.





»» de regen, hoog in de besneeuwde bergen, onderwater zwemmend met een mes tussen je tanden, een geheime basis op de bodem van de oceaan, het Pentagon, een Russisch gevangenenkamp, Laos, Cambodja... Treyarch maakt zich er niet makkelijk van af.
En steeds is het schieten of beschoten worden, met een keur aan wapens. Soms tegen kleine groepjes tegenstanders, soms tegen complete legers van de Vietcong, dan weer tegen een overmacht aan Russische huurlingen om daarna opgejaagd te worden door een stelletje sluipschutters.
Bruggen en gebouwen storten in, vliegtuigen scheren vlak boven je hoofd, explosies donderen over je heen, vrachtwagens ontploffen aan de lopende band en de stroom vijanden lijkt soms oneindig. De film Transformers 2 is een fraai stukje ingehouden melodrama in vergelijking met de alles overweldigende, bij vlagen haast kolderieke actie van Black Ops.

GRUWELIJK HARD

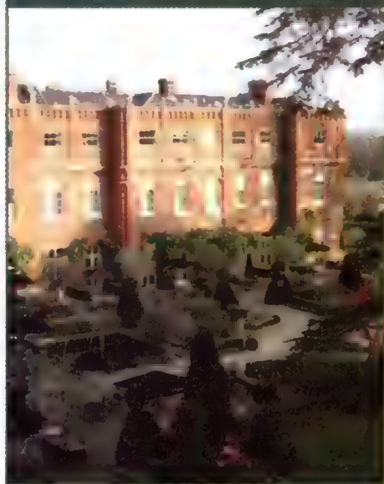
Black Ops is snoeihard. 'Violence is ugly', sprak een van de Treyarch medewerkers in Engeland, en dat zullen we weten. Ik heb nog nooit eerder zo up, close and personal een keel van een virtuele vijand doorgesneden waarbij het bloed zowat uit mijn televisie sijpelde. Een ander belangrijk personage wordt met een loden pijp doodgemept, je wordt gedwongen mee te doen aan Russisch roulette, krijgsgevangenen die zich hebben overgegeven en smeken om hun leven worden door hun hoofd geschoten, je kunt met zwaar kaliber, Soldier of Fortune style, armen en benen van rompen schieten waarna de bebloede botten uit de levenloze lichamen steken, soldaten die als proefdieren blootgesteld worden aan een chemische substantie, het wurgen van een eindbaas... je kunt wel stellen dat Black Ops geweld in games naar nieuwe hoogten tilt.
En toch voelt het hier niet als goedkoop effectbejag, iets wat de schietscène op het vliegveld bij Modern Warfare 2 mijns inziens wel was. Hoe dan ook; geweld is smerig, en Black Ops windt daar geen doekjes om.

TOT HET GAATJE

Het moge duidelijk zijn; de singleplayer biedt enerzijds vertrouwde, adembenemende, explosieve over de top actie die als het ware in je gezicht wordt gespuugd, tegelijkertijd is er het verrassende, gewaagde, rauwe, snoeiharde verhaal en de duivelse plottwist. Het verhaal is geen Pulitzerprijs materiaal, maar voor het eerst ís er tenminste een echt verhaal en leef je mee met de personages.
Bovendien zul je de singleplayer missies met andere ogen bekijken wanneer je, op een hogere moeilijkheidsgraad, het spel voor een tweede keer doorloopt, wetende hoe 'het' nu zit.
Anderzijds is er de enorm uitgebreide multiplayer met al zijn verschillende facetten waar we maanden en maanden plezier mee gaan beleven.
Nee, Treyarch is echt tot het gaatje gegaan met Black Ops. ✪

KONINKLIJK UITZICHT

Het hotel waar Activision ons onderbracht was uitstekend, en met name het uitzicht op de prachtige tuin en glooiende, groene heuvels was van koninklijke schoonheid.
Mijn blik werd echter al snel afgeleid door de Call of Duty: Black Ops limited edition Mad Catz gaming headset die op het bureau in mijn hotelkamer klaar lag... en die iedere journalist mee naar huis mocht nemen. Cadeautje van Kotick zullen we maar zeggen...

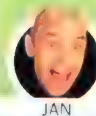




Is dat normaal? Dat je je statief nog onder je geweer hebt zitten in een man tegen man gevecht? Da's toch alsof het toiletpapier nog uit je broek hangt als je van de plee komt?

CONCLUSIE

Treyarch is met Black Ops voor eens en voor altijd uit de schaduw van Infinity Ward gestapt. Dit is heel simpel de beste Call of Duty uit de serie.


JAN

SCORE **93**

Op Regular speelde ik in ruim zeven uur de singleplayer uit. Daarna kun je nog heel lang toe met de multiplayer en de Zombie mode.

CALL OF DUTY: BLACK OPS
PC / PS3 / XBOX 360
TREYARCH / ACTIVISION
1 SPELER + ONLINE
OUT NOW

18



DONKEY KONG CO

Mario is behendig. Sonic is snel. Wario is geflipt. En Donkey Kong is zwaar, lomp en sterk. En dat moet je voelen, in een spel waarin je Donkey Kong speelt. En dat ga je voelen in Donkey Kong Country Returns, zegt Jurjen.

Donkey Kong is niet het gemakkelijkste personage om te besturen. Er zit een bepaalde zwaarte in de bewegingen van de grote aap. Een minieme opstarttijd in zijn bewegingen, bijvoorbeeld bij zijn rol, waardoor je z'n gewicht bijna kunt voelen. Maar is hij eenmaal in beweging, dan gaat hij ook hard vooruit, en dan wil je in beweging blijven. Stuiterend van vijand naar vijand, dwars door vijanden heen rollend, slingerend aan lianen en knallend van ton naar ton.

Donkey Kong is een onstuitbare oerkracht met veel energie, de Brock Lesnar van de platformgames. En hij is al net zo pissed off als die UFC-zwaargewichten in deze terugkeer naar zijn populairste avonturen.

> "EEN FIJN, OUDERWETS UITDAGEND PLATFORMSPEL"

HYPNOTISEREN

Geen Kremlings in deze Donkey Kong Country. Dit keer is de bananenvoorraad gestolen door de Tiki's. Dat zijn toverende inboorlingen die lijken op de gelijknamige standbeelden uit de Maori-cultuur, maar dan gemodelleerd als trommels, sitars en andere muziekinstrumenten. Met hun bezwerende muziek hypnotiseren ze de dieren op DK Island om ze tot vijanden van DK te maken.

Het spel begint als de bananen zijn geroofd en een Tiki probeert DK te hypnotiseren. Wat dus niet lukt. In plaats daarvan mag je met de afstandsbediening schudden om de Tiki uit Donkey's boomhut te stompen. De toon is gezet. Het avontuur kan beginnen.

Al snel storten standbeelden vanuit de achtergrond op je pad, ram je met de grote vuisten van DK op een gebarsten vloer om er doorheen te vallen, of probeer je met Donkey van het ene naar het andere verkruimelende platform te springen, terwijl zo'n beetje de hele wereld om je heen instort.

Een heftige aap gedijt het best in heftige omstandigheden, moeten de makers gedacht hebben.

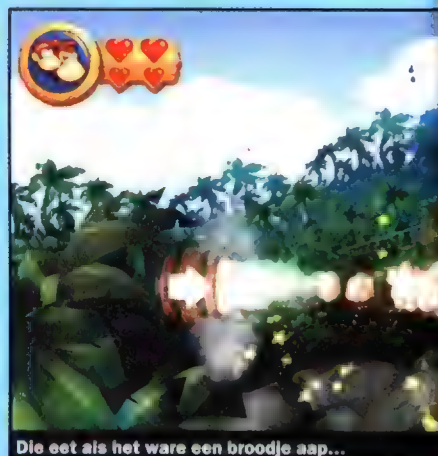
En dus moet je bukkend schuilen achter rotsen terwijl vanaf de achtergrond een vloedgolf komt opzetten die alles in beeld wegspoelt, of voor je leven rennen en springen terwijl je wordt achtervolgd door tienduizenden kleine spinnen.



Ik hoop dat die aap verzekerd is, want dit gaat 'm tonnen kosten.

VOLOP SPEKTAKEL

Natuurlijk heeft de DKC-serie een naam hoog te houden qua beeld en geluid, en ook op dat vlak stelt DKCR niet teleur. Veel tromgeroffel, stijlvol geanimeerde details, grappig getekende beesten, uitbundige jazzmuziek, Flintstones-achtige omgevingen, prachtig verkleurende luchten, geinige silhouetlevels en verrassingen in elke hoek, komen samen in een spel om blij en wild van te worden.



Die eet als het ware een broodje aap...



MET EEN TWIST

Veel elementen uit eerdere Donkey Kongs zijn terug, maar met een twist. Zo slinger je dit keer aan lianen die aan vliegende beesten hangen, of die stukje bij beetje worden opgepeuzeld door de happers aan het plafond.

De knaltonnen spelen weer een

DE ROL VAN DIDDY

In de singleplayer kun je niet daadwerkelijk met Diddy spelen. Maar zodra je hem ziet, moet je Diddy wel uit zijn ton bevrijden. Dan krijg je namelijk niet twee maar vier levenshartjes en verschijnt Diddy op je rug, zodat je ook stukjes kunt zweven met de raketonnen die hij draagt.

In de co-op kan wel met alleen Diddy worden gespeeld, en dat kun je het best door de minst goede speler (je vriendin?) laten doen. Diddy is namelijk gemakkelijker te besturen, zijn zweefvermogen helpt hem voorbij afgronden, en hij kan (alleen in co-op, dus) op vijanden schieten met zijn pindaploppers.

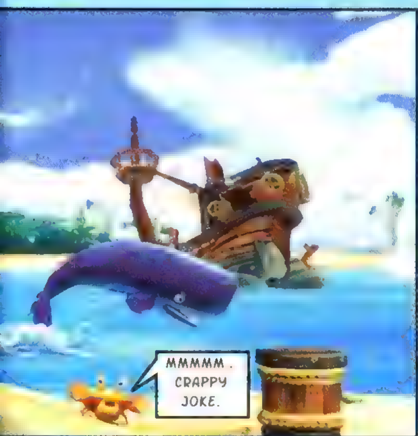
Wordt het de Diddy-speler toch wat te heftig, dan kan hij op Donkey's rug springen om zich voorbij de ergste stukjes te laten dragen.





UNTRY RETURNS





grote rol, en er is nu ook een ton waarmee je kunt vliegen. Er zijn verschillende typen mijnwagentjes: bij het type waar je op stáát, spring je er van af, bij het type waar je in zit, springt het wagentje als vanouds met je mee.
Kijk ook niet raar op als een deel van de rails zich rondom je wagentje krult zodat je plots in een reuzengroot hamsterwiel door het beeld dendert.
Eindbaasgevechten zijn nu langdurige duels, waarbij je minstens tien keer op zo'n groot beest of kudde beesten moet springen.
Nieuw zijn de grote beesten die zich in reguliere levels vanaf de achtergrond met je progressie op de voorgrond bemoeien.
Sowieso is er veel interactie tussen voorgrond en achtergrond. Je kunt bijvoorbeeld met DK op de voorgrond op een schakelaar trommelen om op de achtergrond een tempel te laten verschijnen. Of de aap met zo'n kanonton naar de achtergrond knallen, om daar gewoon met hem verder te spelen.





Een ander nieuw, behoorlijk spelbepalend element is DK's mogelijkheid zich vast te grijpen aan met gras bedekte plafonds en muren. Dit wordt vooral interessant als die plafonds en muren heen en weer zwaaien of instorten.
Je begrijpt het: aan dynamiek geen gebrek in deze Donkey Kong.

WEINIG BEKENDE GEZICHTEN

Het ontbreekt wel een beetje aan bekende gezichten. Bij een terugkeer naar Donkey Kong Country, moest ik meteen denken aan grappige familieleden als Candy en Funky of speelbare personages als Dixie en Kiddy of berijdbare beesten als Enguarde de Zwaardvis en Ellie de Olifant... maar die zitten er dus allemaal niet in.
Je kunt Diddy Kong bevrijden om met die kleine aap op je rug stukjes te zweven, je kunt op de rug van de neushoorn Rambi klimmen, en je kunt bij Cranky Kong bananenmunten inleveren voor extra levens, een sleutel naar een extra level of de hulp van Squawks de papegaai. Maar daarmee zijn al je dierenvrienden ook wel genoemd. Waarom je de hulp van Squawks de papegaai zou inhuren? Omdat hij je helpt verborgen puzzelstukjes te vinden.
Dat zoeken gaat in de praktijk alsvolgt: overal op de grond slaan, want wie weet breek je er doorheen. Blazen naar bloemen, windmolentjes en vuurtjes. Naar alle verdachte plekken in beeld springen, wie weet schuilt er wat achter die bladeren. En eenmaal in een bonuslevel je best doen om alle munten en bananen te pakken, want dan verschijnt er weer zo'n puzzelstukje.
Dat er overal dingen verstopt zitten, zowel in als buiten de levels, maakt het doorlopen van de levels niet alleen uitdagend maar ook een ontdekkingsreis.



GEHEIMEN

Ja, er kunnen geheime levels op de plattegronden van de acht werelden verschijnen. En er is nog iets anders vrij te spelen, iets waarover ik niet mag praten.
Sowieso voelt het niet erg bevredigend om op je scorekaart te zien dat je slechts één van de zeven puzzelstukjes hebt gevonden, en ook nog twee letters van het K-O-N-G-woord mist.
De levels zijn in eerste instantie leuk om gewoon zo snel mogelijk doorheen te raggen, maar uiteindelijk wil en ga je ze allemaal ook nog eens rustig en onderzoekend doorlopen. Om je te verwonderen over wat je vindt, en te genieten van de behendigheid van de zware aap. Behendigheid die je je spelenderwijs hebt eigen gemaakt in dit fijne, ouderwets uitdagende platformspel.

CONCLUSIE

JURJEN

SCORE 88

Het einde bereik je - afhankelijk van je behendigheid - in acht tot tien uur. Daarna ben je nog een keer zo lang bezig om alle extra levels en andere extraatjes vrij te spelen.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS
Wii
RETRO STUDIOS / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
3 DECEMBER 2010

GOD OF
GHOST OF SPARTA

Zoals iedereen weet, is Kratos geen makkelijke gast. Hij is gewelddadig, lichtgeraakt en bijna altijd kwaad. Jeroen vroeg zich af hoe die kale spierbundel zo geworden is, en na het spelen van Ghost of Sparta heeft hij wat meer inzicht gekregen in de mens achter Kratos.

Kratos heeft een probleem, zoveel is duidelijk. Misschien moet hij maar eens professionele hulp gaan zoeken. Hoewel ik me gelijk afvraag wat hij die zielenknijper aan zou doen als die ook maar even de verkeerde opmerking maakt.
"Tja, meneer Kratos, uit uw woorden blijkt dat uw woede toch echt voortkomt uit eigen tekortkomingen... Nee, u hoeft niet op te staan, blijft u vooral liggen... Nee, die zwaarden zijn hier niet nodig hoor..."
Waarna Kratos de beste man met zijn hoofd tegen de goedgevulde boekenkast smijt, z'n oren er afsnijdt en vervolgens z'n schedel breekt met de ligbank.



BROERS

Kratos is niet te benijden. De man wordt achtervolgd door vreselijke nachtmerries; spookbeelden uit zijn verleden, toen hij nog niet gedoemd was en nog gewoon als mens rondliep.

In Ghost of Sparta komen we meer te weten over de woede die Kratos constant voelt en de aanleiding voor zijn nachtmerries. Het blijkt allemaal te maken te hebben met zijn broer Deimos.
We kenden al de angstdroom waarin Kratos zijn vrouw en kind afslacht, maar dat Kratos een broer heeft, weten we pas sinds God of War 3. De nachtmerrie waarin Deimos door twee Goden wordt meegenomen en Kratos niets doet om dit te voorkomen, spookt tijdens Ghost of Sparta continu door zijn hoofd.
Het is in Ghost of Sparta dan ook Kratos' missie om zijn broer te bevrijden uit de klauwen van de Goden in een poging zijn fout uit het verleden goed te maken.

SCYLLA

Veel meer wil ik over het plot niet zeggen, dat zou een boel van de fun verknallen. Ik kan het dan ook beter hebben over de gamebeleving zelf. Laten we beginnen met vast te stellen dat ook deze God of War weer speelt als een zonnetje. Oké, het blokken had een tikkie strakker gemogen, maar dat is vlooienbefferij.
Ook de opbouw is weer als vanouds. Tijdens een boottochtje, waarbij je meerdere zeemonsters aan je zwaarden rijgt, word je op het laatste stuk weer eens lastiggevallen door een grotesk wezen. Het blijkt Scylla, een zeemonster dat zwemt als een vis maar armen en benen heeft alsmede tentakels waarmee het schepen naar de zeebodem trekt. Dit mythische wezen zal je gedurende het eerste gedeelte van de game vaker lastigvallen, een beetje zoals de Basilisk dat deed in Chains of Olympus. Uiteindelijk zul je harde maatregelen moeten nemen zoals het breken van botten en het uitrukken van ogen, wil het zeemonster zijn strijd staken.

"EEN EPISCH AVONTUUR, ZIJ HET OP EEN KLEINERE SCHAAL."

CO-OP?

Er is een moment in de game waarin je zij aan zij vecht met een handlanger. Dat schept natuurlijk een bepaalde verwachting, want zou het dan niet mogelijk zijn om de game co-op te spelen?
In Ghost of Sparta is het helaas nog niet zover, maar nadat ik genoemd gevecht voltooid had, wist ik één ding zeker: in de volgende God of War wil ik co-op!

NIEUWE KRACHTEN

Natuurlijk is Scylla niet het enige wezen uit de Griekse mythologie dat



Als je iemand zulke toeren uit ziet halen, krijg je toch spontaan heimwee naar Yuri van Gelder... En dan die cokende lava...



Kratos had aan de plaatselijke juwelier iets subtiels in witgoud gevraagd voor aan z'n ketting.



Zo moet je je ongeveer voorstellen hoe Wouter z'n vriendin mee naar de slaapkamer neemt.

WAR

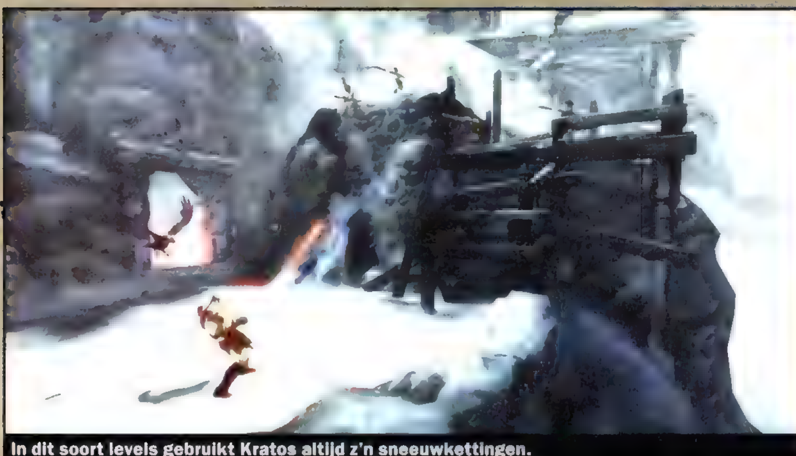
POWER UNLIMITED GOLD


Da's nog eens wat je noemt schoon schip maken! Hoewel... Schoon...

Kratos aan zijn zwaarden zal rijgen. Ik zal niet alles verklappen, maar koning Midas moet er in ieder geval ook aan geloven.
Kratos gaat dan ook weer ouderwets tekeer. Inclusief de nodige onthoofdingen en het afrukken van ledematen.
Naast de standaard wezens zul je ook enkele nieuwe schepsels tegen het lijf lopen die een iets meer tactische benadering vragen. Omdat sommige creeps een harnas hebben aangetrokken, zijn ze namelijk bestand tegen de zwaarden die Kratos hanteert, en zul je het een tikkeltje anders aan moeten pakken. Zo heeft Kratos de beschikking over 'geleende' vuurkracht die hem in staat stelt harnassen aan te tasten en uiteindelijk af te breken. Nieuw zijn verder Kratos' ijskracht alsmede de kracht om een soort duistere bollen op te roepen en ook de elektrisch geladen kracht kenden we nog niet.

NIEUW AVONTUUR?

Komt er nog een nieuw God of War avontuur? Ik ben er vrijwel zeker van. Immers, in God of War 3 is het lichaam van Kratos verdwenen en dat vraagt natuurlijk om een verklaring.
Ik gok er op dat we eerst nog een nieuw PSP avontuur krijgen om later een nieuwe God of War op PS3 te mogen verwelkomen.


In dit soort levels gebruikt Kratos altijd z'n sneeuwkettingen.

Naast deze magische krachten heeft Kratos ook nog altijd een extra wapen tot zijn beschikking. In Chains of Olympus was dat de Gauntlet of Zeus, een handschoen die Kratos in staat stelde de meest lompe en krachtige slagen uit te delen. In God of War 3 kreeg hij een soortgelijk wapen, genaamd de Nemean Cestus, twee grote handschoenen met leeuwenhoofden. In Ghost of Sparta is het extra wapentuig dat Kratos meesleept wat minder over the top. Ditmaal hanteert hij de Arms of Sparta, de karakteristieke Spartaanse outfit van speer en schild. Het is een aardige vondst, maar ik merkte dat ik de speer in de praktijk slechts zelden gebruikte. Een enkele keer zette ik 'm in om boogschutters op afstand uit te schakelen (je kunt de speer namelijk werpen) maar verder handelde ik alles af met m'n twee zwaarden (die ditmaal gewoon weer de Blades of Athena heten).

INDRUKWEKKEND

Vanzelfsprekend is de ervaring op de PSP niet te vergelijken met die van deel 3 op de PS3. Om die epische schaal te evenaren is de PSP net even te klein.
God of War voor de PSP pakt het noodgedwongen een stuk intiemer aan. Zo was er in Chains of Olympus een emotionele scène te zien waarin je jouw dochter van je af moest duwen, en ook dít PSP deel heeft een bepaalde impact die eerder je hart raakt dan dat je met open bek naar het scherm zit te staren. Het doet echter niets af aan de totaalervaring die alleszins indrukwekkend is te noemen.

CONCLUSIE

Ghost of Sparta beantwoordt enkele vragen over het verleden van Kratos en zorgt ervoor dat je wat meer meeleeft met de boze kale spierbundel. Een episch avontuur, zij het op wat kleinere schaal.


JEROEN

SCORE 90

Na acht uurtjes rammen en beuken heb je de credits gezien en ga je gewoon nog een keertje.

GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
PSP
READY AT DAWN / SCEB
1 SPELER
OUT NOW

18



NEED FOR SPEED

De Need for Speed-serie is weer terug bij zijn roots: loeihard scheuren met coppers op je hielen. Reden genoeg voor JJ om de serie weer in zijn armen te sluiten?

Ik vind Need for Speed een beetje een rare serie, en ik heb het idee dat ze bij EA ook nooit helemaal wisten wat ze ermee aan moesten. De roemruchte reeks veranderde de laatste jaren immers vaker van insteek dan Paris Hilton van lover. Dan was het weer stoer streetracen, dan weer normaal racen, dan draaide het weer om het pimpen van je wagen, dan was dat aspect weer verdwenen, dan zat er een verhaal achter de game, dan weer niet. En zo ging het maar door.
NfS was zo schizofreen als de pest. Een shrink zou er hoofdpijn van hebben gekregen.

BURK

Daarnaast was het racen, niet geheel onbelangrijk, vaak ook niet overtuigend. NfS was nooit een simulatie, maar ik vond het ook geen pure arcade. Ridge Racer, dat is echte arcade. Maar wat was het dan wel? Veel driften, veel gas geven, weinig remmen met de railing of de onzichtbare glazen wand als je beste vriend. Een beetje net niks in mijn optiek, waardoor de uitdaging doorgaans snel verdween.
En dan de afwerking, die was ook dubieus. Pop-up, bugs en veel slordigheden, die vooral online de boel verknalden. En dan die neppe stoerheid met straatracers en hot chicks... burk.

COPS VS ROBBERS

Al deze feiten tezamen zorgden er voor dat ik de laatste jaren afdreef van een serie die ik ooit liefhad, met Need for Speed Hot Pursuit in 1999 als absolute hoogtepunt. Die o zo simpele, maar heerlijke over de top straatoorlog die je daarin tegen de cops uitvoerde... ik heb het echt kapot gespeeld.
En nu is NfS weer terug bij de bekende cops versus robbers-stijl. Met dank aan een debutant in de serie, Criterion. En als je beseft dat deze studio verantwoordelijk is voor de gruwelijke BurnOut-serie, dan weet je meteen welke richting de racer ingeslagen is.
Ooit heb ik in een review van een NfS game gesteld dat deze serie gemaakt was voor de zogenaamde 'Almere Muziekwijk-gamer'. De Almere Muziekwijk-gamer is een gamer die niet al te veel diepgang wil, maar gewoon het gaspedaal moet kunnen intrappen waarna hij middels een paar simpele stuurbewegingen de meest harde shit op zijn TV te zien krijgt. Een overwinning hoeft voor hem niet via clean rijden tot stand te komen. Integendeel zelfs; een strakke inhaalmove is mooi meegenomen, maar hij doet het liever middels bruut geweld. En zelf crashen is net zo leuk. Daarnaast heeft hij een lichte afkeer van gezag en dus de politie.
Nu, NfSHP zal 'm totaal in vervoering brengen, want geweld ga je krijgen, visueel en qua gameplay.

DE RACES

In NfSHP krijg je een 'open' wereld voor je kiezen. Ik zet hier open tussen aanhalingstekens omdat je niet echt rond kunt cruisen. Je kiest op de giga wereld gewoon de races/challenges uit die je tof vindt, en door die goed af te sluiten, unlock je weer nieuwe.
De races bestaan grofweg uit de 'cleane' sectie en de 'beuk maar raak' sectie. In de cleane sectie moet je met supersnelle bestaande merken als Porsche, Bugatti, Lamborghini en McLaren bijvoorbeeld checkpoint races winnen of zonder schade binnen een bepaalde tijd van punt A naar B rijden. Dat kan gewoon recht-toe-recht-aan door de kaart onder in beeld te volgen of door shortcuts te nemen. Die zijn sneller, maar vergen ook meer van je stuurmanskunsten.
De 'beuk maar raak'-sectie is in feite het old skool cops versus robbers gedeelte wat Hot Pursuit ooit tot zo'n hit maakte, maar dan helemaal up to date.
De bedoeling is om als cop of als racer je concurrenten uit te schakelen door ze letterlijk van de baan te rijden. Je kunt deze klusjes helemaal met de wagen uitvoeren door te beuken, maar er zijn ook hulpmiddelen voorhanden in de vorm van een helikopter, een wegversperring, EMP (een elektrische stoot) of een spijkermat.

ZWABBEREN

Grafisch haalt NfSHP een dikke voldoende, ook al vind ik de special effects niet overal even vet; rook is



(Door: **Brat**)
Beter maken ze borden waar op staat: slechterik stop.



(Door: **Vengeance404**)
Slechts enkele wagens waren geschikt voor autowasbedrijf Van Velzen.

> "NU DOORGAAN EN DE GAME VOLGEND JAAR NAAR GOLD AWARD-NIVEAU TREKKEN."



Kijk, dan heb je het toch ver geschopt, als je als trainer FC Twente kampioen maakt en een auto naar je vernoemd krijgt. Dat is alleen die Japanner ooit gelukt, die tot begin vorig seizoen bij VVV speelde.



(Door: **Dimitrov**)
Een rijke illegale houthakker op de vlucht.

HOT PURSUIT

JJ ZIET Z'N OUDE LIEFDE SHINEN

AUTOLOG

Dat je met NfSHP online tegen elkaar kunt racen, is al lang geen nieuwigheid meer, maar de manier waarop je elkaar nu nog beter kunt meeten, vinden en challengen, wel.
De nieuwe Autolog functie zorgt er voor dat je voortdurend ziet wat je friends doen, en dat gaat verder dan hun snelste tijden. Je kunt als je de game opstart meteen bekijken wat een friend de avond daarvoor gepresteerd heeft en daarna meteen tegen zijn snelste ronde gaan knallen. Nog even en je hoeft echt de deur niet meer uit om vrienden te hebben...



(Door: **Sicksikmans**)
De nieuw aangestelde Animal Cops snelden te hulp toen ze hoorden dat er bij boer Gerritsen een dwerggeitje in het weiland liep met een steentje tussen zijn hoefjes.

bijvoorbeeld een min of meer grijs scherm. De actie zelf is conform het Almere Muziekwijk format: brullende wagens, pompende muziek, zwaar overdreven drifts en een absurd hoge snelheid.
En daar komen we bij een heikel punt. De wagens rijden namelijk allemaal zo achterlijk hard dat de handling rock solid moet zijn om je vertrouwen te geven, en dat is naar mijn mening niet altijd zo. Op de redactie was ik niet de enige die vaak vreselijk liep te zwabberen met de wagens. Ze spinnen snel en een klein tikje met je pook is vaak direct een zwaai naar links. Op die momenten trek je hem bijna niet meer uit de slip. Of je moet gas terugnemen. Maar omdat de A.I. van de racers sterk is, haal je ze dan nooit meer in binnen de gestelde tijd. De A.I. kan bovendien bizar snel reageren als je dichtbij komt, iets wat jou nauwelijks lukt. Een oneerlijke voorsprong dus.
NfSHP is daardoor tricky geworden. En de scheidslijn tussen 'tricky' en 'uitdagend' zal voor velen dun zijn. Vooral voor de Almere Muziekwijk racer die niet te veel moeite wil nemen.

MISSIE GESLAAGD

Ik moet zeggen dat ik na een halve dag trainen op het driften (flink tegensturen met je pookje is de truc), beter in mijn vel zat en de eerste gold medals binnenhaalde. En vanaf dat moment begon NfSHP ook te shinen. Het achtervolgen van de racers, het beuken, het strategisch inzetten van je hulpmiddelen, de vuige tegenstand die je krijgt, het binnenslepen van de medailles, het bracht dat ouderwetse verslavende gevoel van voorheen weer terug.
En daarmee hebben EA en Criterion me weer in de Need for Speed-serie weten te trekken. Missie geslaagd dus. Nu doorgaan en de game volgend jaar naar Gold Award-niveau trekken.

CRITERION HOUDT ZICH IN

De BurnOut-serie staat bekend om zijn brute crashes, die vaak zo hard zijn dat je er ongemakkelijk van wordt. De mensen die verwachten dat die crashes ook in Hot Pursuit zitten, moet ik lichtelijk teleurstellen. Waarschijnlijk omdat je met peperdure bestaande wagens rijdt, klap je weliswaar hard op elkaar, maar heeft het niet de impact en vooral niet de uitwerking die je in BurnOut zag. Wagens lopen vaak enkel glas- en lakschade op en rijden na de klapper gewoon weer verder. Dat is jammer, maar ik weet dat de automerken het niet toestaan. Dus het was dit of met nepwagens rijden. En dan kies ik toch voor de echte bolides.

CONCLUSIE

Need for Speed is met Hot Pursuit terug waar het thuishoort: Almere Muziekwijk. Gewoon bruut knallen en beuken in een game die vol zit met lekkere actie. Hou er wel rekening mee dat het rijden in het begin pittig zal zijn.


JJ

SCORE **83**

De wagens gaan beduidend sneller dan de tijd in Need for Speed. Dit spelletje kan wel even in je console of PC blijven zitten.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT
XBOX 360 / PS3 / PC / Wii
CRITERION / EA
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

12



Ziggo

ONLINE GAMEN GING NOG NOOIT ZO GESMEERD



De grootste frustratie van online gamen is toch wel lag. Ben je net lekker bezig met een mega kill streak in Black Ops begint opeens het beeld te stropen als een dolle. En dat alleen maar omdat een huisgenoot effe een mailtje wilde openen of een filmpje wilde checken op z'n laptop.

Ziggo heeft daar de oplossing voor. Met Ziggo Alles-in-1 haal je niet alleen retescherpe televisie en gratis onderling bellen in huis, maar ook mega rap breedband internet met snelheden tot wel 120 Mbit/s. Ideaal dus voor het nodige fragwerk, zeker als bij jou thuis meer mensen tegelijkertijd gebruik maken van internet. Geen haperend beeld meer dus wanneer iemand anders ook online bezig is.

Alles-in-1

Ziggo biedt twee Alles-in-1 pakketten speciaal voor de online gamer! Het verschil tussen de Alles-in-1 pakketten zit 'm in de hoeveelheid extra digitale televisiezenders die je kunt bekijken, de internetsnelheid, opslagruimte en het aantal e-mailadressen dat je krijgt.

Alles-in-1 Plus

Dit pakket heeft niet alleen snel internet. Je belt ook nog eens voordelig en daarbij ontvang je vijf digitale verrassingszenders voor niks (die zenders wisselen overigens regelmatig).

- Downloaden met een snelheid tot 30 Mbit/s, uploaden tot 4 Mbit/s*
- Circa 60 digitale tv-zenders, waarvan 30 ook analoog
- Gratis bellen met 1 miljoen andere Telefonie-abonnees van Ziggo
- 5 Gratis digitale verrassingszenders uit de Keuzepakketten

€ 51,50 p/mnd

Alles-in-1 Extra

Dit pakket heeft het snelste internet. Daarnaast bel je ook nog eens voordelig en kijk je uiteraard digitale televisie.

- Downloaden met een snelheid tot 120 Mbit/s, uploaden tot 10 Mbit/s*
- Circa 60 digitale tv-zenders, waarvan 30 ook analoog
- Gratis bellen met 1 miljoen andere Telefonie-abonnees van Ziggo
- 5 Gratis digitale verrassingszenders uit de Keuzepakketten

€ 66,50 p/mnd

* Geldig voor de pakketten: Alles-in-1 Plus en Alles-in-1 Extra. Ook helemaal klaar met dat slome internet? Doe de postcode check op: www.ziggo.nl om te zien of Ziggo ook beschikbaar is bij jou in de buurt.

MELD JE NU AAN VIA WWW.PU.NL/ZIGGO

SONIC COLOURS

Geloof het of niet, maar Sonic Team heeft het voor elkaar gekregen. Sonic Colours levert in 3D alles wat leuk was aan de klassieke 2D-Sonic-games, en voegt daar zelfs wat pretverhogende dingen aan toe. Race met Jurjen mee door vier levels voor een voorproefje op de fun!



Het is dus eigenlijk een lanceerplatformgame.

TROPICAL RESORT ACT 1

Op de achtergrond een enorm grote aardbol. Ruimteschepen bewegen langs de hemel. Rondom je: allerlei kermisattracties, palmbomen, tempels, toortsen, zoeklichten, terrassen, watervallen, neonreclame, borden met 'WELCOME' en 'ENJOY', ballonnen en confetti. En jij die daar met Sonic langs golvende banen, door loopings en over rails zó snel doorheen schiet dat je het allemaal nauwelijks meekrijgt.
De camera volgt Sonic op de voet, maar draait soms ook vloeiend naar een zijaanzicht en weer terug voor old skool platformspringen in 2D. Geweldige, lekker vlotte muziek. De sfeer zit er meteen al goed in, in dit eerste level.

SWEET MOUNTAIN ACT 5

Ook dit level begint snel, met een deel waarin je Sonic tussen drie banen heen en weer laat 'side steppen' om de obstakels op die banen te ontwijken. Kort daarop ren en stuiter je in zijaanzicht voorbij snoepstromen en door popcorn. Weer iets verder moet je aan lollystokjes hangen en schommelen om Sonic naar de hoger gelegen platformen en bumpers te slingeren.
Hier en daar kun je ook de blauwe power-up (zie kader) gebruiken om blauwe ringen - tijdelijk - in blokken te veranderen. In dit soort passages ligt het tempo wat lager en vind je meer uitdaging dan in de snelle stukken, wat zorgt voor welkome, natuurlijk in elkaar overvloeiende variatie.

> "IK HAD ZELFS NA TWEE KEER COMPLEET UITSPELEN NOG MOEITE OM TE STOPPEN."

STARLIGHT CARNIVAL ACT 1

Dit level begint terwijl Sonic over het plafond rent, en laat je vanuit die positie semi-automatisch over een wervelende lichtbaan door een met neonlichten behangen ruimtevloot sprinten. Vervolgens moet je snel op de A-knop hameren om via zwevende stukken puin een volgend deel van het traject te bereiken. Het gaat allemaal zo snel dat je nauwelijks de tijd hebt om 'wauw' te zeggen.
Iets verderop stuur je een langzaam vallende Sonic vanuit zij- en bovenaanzicht door rijen ringen en voorbij obstakels. Op het volgende deel van de baan kun je met een 'quick step' rijdende robots opzij beuken voor bonuspunten. Voelt goed allemaal.

PLANET WISP ACT 3

Ben jij behendig genoeg om in het eerste deel op de bovenste baan te blijven? Ik moest het wel twintig keer proberen voordat het lukte. Gelukkig zitten er ook nog lagen onder de bovenste baan, zoals elk level wel delen kent met verschillende lagen en geheime routes.
Het is net als met de oude Sonics: je kunt de levels blijven spelen om nieuwe routes te ontdekken en je stijl te perfectioneren.
Ik had zelfs na twee keer compleet uitspelen nog moeite om met deze Sonic te stoppen, ook al lag er nog een stapeltje andere mooie games op me te wachten. Een veel groter compliment valt Sonic Team niet te maken.



Dit level heet vermoedelijk Sonic & ChickenMcKnuckels.



Echte fans drinken alleen maar Gin and Sonic.

ALLEMAAL KLEURTJES

[illegible]

Geel: Als drilboor door de grond gaan.
Roze: Langs plafonds rollen.
Lichtblauw: Als laserstraal vooruit schieten.
Paars: Verand[illegible]
Blauw: Blauwe munten in blokken veranderen.
[illegible]
Oranje: Als een raket recht omhoog suizen.

CONCLUSIE

Door de essentie van Sonic te combineren met geweldige levelontwerpen, kundig gedoseerde vernieuwingen en volop variatie, heeft Sega met Sonic Colours geschiedenis geschreven: dit is de fantastische 3D-Sonic-game waar de liefhebbers van de klassieke 2D-Sonics zo lang op hebben gehoopt. Het is allemaal misschien niet zo groots en meeslepend als (sorry voor de vergelijking) Super Mario Galaxy, maar komt daar verrassend dicht bij in de buurt.

JURJEN
SCORE 88



[illegible]

[illegible]



CASTL



Dat was even schrikken en slikken voor Jurjen, toen hij als groot Castlevania fanaat aan Lords of Shadow begon. Het leek wel God of War 3! Nou is er niks mis met God of War 3, maar of een game met zoveel overduidelijke invloeden uit dat spel nog wel Castlevania mag heten... die vraag spookte wel een tijdje door Jurjen's hoofd.



Je slaat je zweep niet recht vooruit maar maait je kruis-aan-kettingvormige vampierendoder als een malle majorette met circulaire zwiepen en lange combo's door de vijanden rondom je.
Geen overtuigend bewijs voor de invloed van God of War?
Nou ja, er zijn ook andere GoW-dingen die nooit eerder in Castlevania zaten. Zoals glimmende richels om langs te klauteren, eindbazen om in te klimmen, quick time events om eindbazen te killen, verslagen beesten om op te rijden, draaiende duwschakelaars die hekken openen en, eh, vleugels die na een tijdje op je rug worden geplakt voor een dubbele sprong.
Ook de vormgeving en cameravoering doen vermoeden dat de Spaanse ontwikkelaar voor de basis van deze Castlevania heel goed naar God of War 3 heeft gekeken.

DÉJÀ VU

Tuurlijk, sommige van de genoemde 'invloeden' zaten ook, en vaak eerder, in andere spellen, zoals Uncharted, Prince of Persia, Shadow of the Colossus en Devil May Cry en ik ben er dan ook van overtuigd dat ontwikkelaar MercurySteam ook deze en andere moderne action-adventures grondig heeft geanalyseerd om de beste elementen ervan in Castlevania te introduceren.
Ik beleefde namelijk nogal eens een déjà vu in het spel. Zo'n gevoel van, goh, een puzzel waarin je spiegels moet draaien om een lichtstraal bij een schakelaar te krijgen, zat dat nou voor het eerst in Zelda of in God of War?
Voor de vormgeving van hoofdfiguur Gabriel Belmont's vrienden en vijanden heeft MercurySteam zich duidelijk laten inspireren door personages uit films als Pan's Labyrinth, Lord of the Rings en The Dark Crystal.

> **"EEN VAN DE MOOISTE, BRUUTSTE EN LANGSTE ACTION-ADVENTURES VAN HET JAAR."**

DE VRAAG

Dus tja, voor de wederopwekking van Castlevania is veel bloed getapt uit grote games en films. Dat komt niet erg origineel over, en je kunt je afvragen of sommige moderne invloeden niet te bruut en te heftig zijn voor het toch wat klassieke en romantische Castlevania-gevoel.
Tijdens mijn eerste uren in het spel begon mijn twijfel over de gemaakte keuzes en afkeer van het leentjebuur spelen echter langzaam maar zeker weg te ebben. Het zag er namelijk allemaal geweldig uit, de muziek was zelfs meer dan geweldig, de zweep zwiepte lekker, de actie was goed gedoseerd en gevarieerd, en los van wat onhandig gedoe met onzichtbare muren en verspringende camerapunten leek de game dezelfde, nagenoeg perfecte, kwaliteit te leveren als de grote voorbeelden.
De vraag bleef echter door mijn hoofd spoken: is dit wel Castlevania?

KASTELEN IN MAANLICHT

De game maakt het zichzelf de eerste uren ook niet gemakkelijk, om licht sceptische spelers als ik te overtuigen. Die eerste uren spelen namelijk grotendeels in zonovergoten bossen en tempels van onbekende culten, terwijl ik bij Castlevania toch eerder aan gotische vampierkastelen in maanlicht moet denken.
Aanvankelijk ligt de nadruk ook wel heel erg op de gevechten, zodat ik de eerste uren eerder met een score van 70 dan van 80 in mijn hoofd zat.
Gelukkig breekt het Castlevania-gevoel vanaf hoofdstuk vijf steeds vaker door, doordat de nadruk op gevechten iets wordt verlegd naar

BESTE 3D-CASTLEVANIA? YEP!

Het is gemakkelijk scoren wanneer de concurrentie bestaat uit een paar halfslachtige pogingen op N64 en PS2, maar tot op heden is dit dus de beste Castlevania in 3D. Of laat ik het wat veiliger stellen: het is de beste 3D-game die onder de naam Castlevania wordt verkocht.

KOM MAAR OP MET DIE SEQUEL!

Nu MercurySteam zo zichtbaar veel tijd en energie heeft gestoken in de 3D-wederopstanding van Castlevania, zullen ze de reviews op internet en de bladen ook wel gaan lezen. Hopelijk nemen ze de kritiek serieus en maken ze van het reeds aangekondigde vervolg een game die een ietsje minder God of War en wat meer Castlevania is. Dan zou dit wel eens de hoogstaande, Gold Awards-scorende serie kunnen worden die het eigenlijk moet zijn.



EVANIA
LORDS OF SHADOW





Sinds Gabriel Belmont z'n oren had laten uitspuiten, was zijn gehoor scherper dan ooit.

omgevingspuzzels en platform/klim-combinaties.
In hoofdstuk zes t/m acht kreeg ik dan eindelijk de gotische in maanlicht badende vampierkastelen waar ik zo naar verlangde, en ze waren goed voor enkele van de mooiste momenten die ik dit topjaar in games heb beleefd.
Wat daarna nog kwam, in negen t/m twaalf, was trouwens ook niet mis.

ORIGINELE ASPECTEN

Naast zweep, secundaire wapens, breekbare omgevingsobjecten, vijanden en omgevingen uit eerdere Castlevania spellen en de genoemde invloeden uit andere games, zijn er ook enkele min of meer originele aspecten.
Je gebruikt je zweep bijvoorbeeld niet alleen om vijanden mee te killen en over afgronden te slingeren (zoals in Castlevania IV), maar ook om standbeelden door te zagen en jezelf aan hechtpunten omhoog te trekken.
Dit levert een paar hele mooie spring-klim-hecht-abseil-und-slinger-navigatiepuzzels op, die soms ook best wat handigheid vereisen. Om een groot gat over te steken, moet je bijvoorbeeld sprinten voor de aanloop, springen, een tweede sprong maken, je zweep aan het aanhechtpunt haken om vooruit te slingeren en weer springen.
De spaarzame andere originele ideeën vind je bij de scène waarin je kraaien moet verplaatsen om vogelverschrikkers tot leven te wekken, in het level dat je door een muziekdoos laat navigeren en bij bepaalde eindbazen, zoals die verschrikkelijk toffe, compleet gestoorde slager in de keuken van het kasteel.

GRONDLEGGER

Maar voor alle duidelijkheid: het jatwerk weegt stukken zwaarder dan de originele aspecten, en de game weet slechts op momenten de sfeer van een échte Castlevania te raken.
Dus of je nu grote waarde hecht aan tradities of juist fervent voorstander bent van progressieve game-ontwikkeling, in beide gevallen kun je beter niet aan deze Castlevania beginnen.
Je moet wel aan deze Castlevania beginnen als je schijt hebt aan alle voorgaande games en elementen die daaruit wel of niet zijn overgenomen, en gewoon een van de mooiste, bruutste en langste action-adventures van het jaar wilt spelen.

Tenslotte maakt élke game tegenwoordig gebruik van elementen die zich in eerdere games al bewezen hebben. Het is bijvoorbeeld ook niet zo dat God of War 3 de eerste game was waarin je met verschillende wapens en power-ups op mythische monsters liep in te hakken. Die eer valt toe aan de grondlegger van dit heerlijke genre... Castlevania.

JONGENS, JONGENS... STOP TOCH EENS MET DAT GEKNOK. HET IS HEMELVAARTSDAG!



GEEN METROIDVANIA!

Anders dan we van recente Castlevania's kennen, vindt dit avontuur niet plaats op één grote, uitdijende landkaart, maar versnipperd over verschillende, opzichzelfstaande levels, zoals in de allereerste Castlevania's.

CONCLUSIE

Castlevania is een God of War-achtige action-adventure die zich spelenderwijs steeds meer als een echte Castlevania begint te ontpoppen, maar zonder dat de Castlevania-vlinder echt helemaal loskomt van de God of War-cocon. Benader je de game met een open blik en zonder de hoop op een origineel spel of traditionele Castlevania, dan ga je steeds aangenamere uren beleven.



SCORE 87

Hij is langer dan je verwacht, met vijftien tot twintig uur speeltijd.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW
PS3 / XBOX 360
MERCURYSTEAM / KONAMI
1 SPELER
OUT NOW

16





STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II

JAN IS ONAANGENAAM VERRAST

Na zeventig previews van The Force Unleashed II mochten we dan eindelijk van LucasArts de volledige game spelen en beoordelen. Met de lightsaber combat is helemaal niets mis, maar toch voelde Jan zich een beetje bij de neus genomen. Alsof hij de hele tijd onder invloed is geweest van een Jedi Mind Trick.

Jedi & Sith, Light Side & Dark Side; de tweedeling tussen Goed en Kwaad is al een eeuwigheid een van de belangrijkste pijlers onder de Star Wars franchise. Tot mijn schrik bleek na maanden enthousiasme van mijn kant, ook The Force Unleashed II over een donkere kant te beschikken. Ik moet dan ook ronduit bekennen dat de uiteindelijke versie van TFU II mij een tikje tegenvalt.

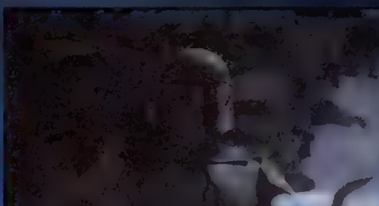
LIGHTSABER KRISTALLEN

Tijdens het spel vind je verschillend gekleurde vierkantjes die je upgrades geven, waaronder de Lightsaber Crystals. Hierdoor kun je het uiterlijk van je lichtzwaarden aanpassen en bijvoorbeeld met een oranje en een blauwe straal vechten. De verschillende kleurtjes zijn niet alleen leuk om naar te kijken, ze geven je ook allemaal een unieke extra bonus.

LIGHT SIDE

Een dikke maand geleden was ik er nog heilig van overtuigd dat TFU II zijn voorganger ging toppen. De lightsaber combat zou nog spectaculairder worden en het verhaal een natte droom voor elke SW fan. Het eerste klopt nog steeds, het tweede niet.

Maar laat ik beginnen met de sterke onderdelen van het spel. Zoals gezegd is de lightsaber actie niet minder dan geweldig. De combo's, de filmische grapple moves (deels automatisch, deels semiautomatisch waarbij je zelf bepaalt hoe je iemand, net als bij God of War, de genadeklap geeft) het choppen van hoofden van Stormtroopers door je dubbele lightsabers als een dodelijke boomerang door vijanden te laten klieven... het is allemaal puur genieten.



Die kleppen op z'n helm heeft Boba Fett zelf ontworpen; ze worden dan ook de Boba Fett-kleppen genoemd.

Ook de bossfights mogen er wezen (al zijn het er niet zo veel en zijn ze best makkelijk), waarbij met name de eerste bossfight met de beeldvullende Gorog episch is qua schaal en doet denken aan, daar is ie weer, God of War. Het gevecht met dit torenhoge monster speelt zich af in drie delen en met name het derde deel is qua visuele presentatie absoluut waanzinnig. Denk aan Gandalf die tijdens zijn freefall met de Balrog vecht, alleen dan op z'n Star Wars.

DARK SIDE

Des te spijtiger zijn de minpunten van TFU II. Want hoewel de game grafisch een van de mooiste van deze generatie is (de productiewaarden liggen zeer hoog, de combat animaties zijn top en de licht-, vuur- en regeneffecten zijn om je vingers bij af te likken), zijn de levels zelf repetitief van opzet en erg leeg.

Bovendien houdt LucasArts ons voor het lapje. Boba Fett komt voorbij in een supergelikt tussenfilmpje maar nooit loop je deze beruchte bountyhunter tegen het lijf. Wat is dat voor misleiding? En je uitstapje naar Dagobah waar Yoda als een prevelend oud mannetje voor de Cave of Evil staat, is niet meer dan dat: een mooi filmpje. Maar geen gameplay! Geen training van hét icoon van Star Wars, iets waar in de trailers wel duidelijk op gezinspeeld werd. Wat een intergalactische domper!

UIT DE BOCHT

Als Star Wars junkie zul je met volle teugen genieten van dit spektakel maar het verhaal vliegt af en toe volledig uit de bocht waarbij Darth Vader volgens mij zelf ook niet meer doorheeft wat hij nu eigenlijk van plan was. Oftewel: gapende plotgaten, inconsequenties en onlogica. En dan zijn er nog de enorme gemiste kansen die het spel naar een hoger niveau hadden kunnen tillen, alsmede de toch wat korte speelduur.

Tegelijkertijd zijn er momenten in TFU II dat ik bijna van mijn stoel werd geblazen en waarbij je als fan van de franchise haast een traantje wegpinkt van geluk. En hopelijk wegen die momenten ook voor jou net ietsje zwaarder...



"GEEN SLECHT SPEL, MAAR IK HAD ER VEEL MEER VAN VERWACHT."



CONCLUSIE

Ik heb van begin tot eind genoten van de spectaculaire combat en de subtiele wijze waarop deze in beeld wordt gebracht. Tegelijkertijd laat de game te veel steken vallen en worden sommige beloften niet ingelost. TFU II is geen slecht spel, maar ik had er veel meer van verwacht.



JAN

SCORE 69

Op de middelste moeilijkheidsgraad rolden na zes uur de credits voorbij. Dan zijn er nog tien challenges, maar daar haal je deze game niet voor in huis.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II
PS3 / XBOX 360 / PC / Wii / DS
LUCASARTS / ACTIVISION
1 SPELER
OUT NOW

16





SUPER SCRIBBLENAUTS

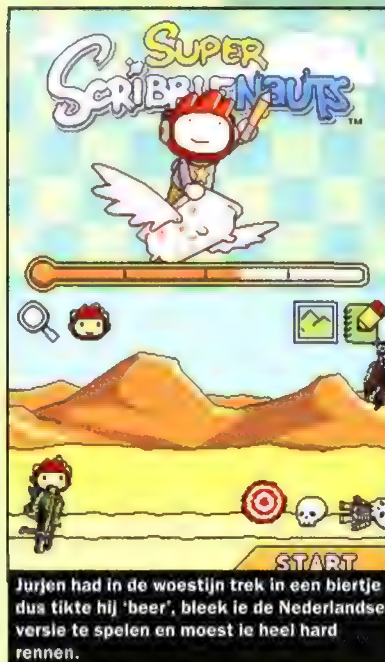
In de eerste Scribblenauts kon je zo'n beetje elk zelfstandig naamwoord in een venstertje tikken, waarna dit woord als voorwerp of wezen in beeld verscheen. De tweede Scribblenauts biedt meer van hetzelfde, in een verbeterde vorm. Tenminste, dat concluderen we uit Jurjen's hieronder getikte woorden.


JURJEN ZOEKT NAAR WOORDEN

De eerste woorden die ik ooit in de eerste Scribblenauts tikte, tikte ik puur voor de lol. Gewoon om te zien of er echt een gnoe of teleporter in beeld verscheen. Toen ik vervolgens ging proberen met die verschijnende voorwerpen de kleine situatiepuzzels op te lossen, kwamen de zwakkere punten van het spel al snel aan het licht.
Het laten verschijnen van die voorwerpen ging verbazingwekkend goed, maar de besturing en camera werkten spelbedervend slecht.
Laat ik je meteen geruststellen: in dit vervolg zijn de goede punten verbeterd terwijl de slechte zijn gecorrigeerd. Dus is dit vervolg terecht 'Super' genoemd.

ERG FIJN

Je kunt hoofdrolspeler Maxwell nog steeds verplaatsen via het touchscreen, maar het is veel verstandiger hiervoor de nieuwe knoppenbesturing te gebruiken. Zo voorkom je dat het mannetje in gaten loopt, of andere dingen doet die je niet bedoelde.
Ook erg fijn is dat de camera niet telkens automatisch terugbeweegt naar Maxwell, maar gewoon blijft staan op de plek waar je hem met de stylus naartoe hebt gesleept.
Kleinere minpunten zijn ook aangepakt; zo kun je nu veel gemakkelijker zaken met elkaar verbinden, terwijl de physics de in beeld getoverde dingen niet doldwaas maar overtuigend en consequent laten bewegen.



Jurjen had in de woestijn trek in een biertje dus tikte hij 'beer', bleek ie de Nederlandse versie te spelen en moest ie heel hard rennen.

MEER TIJD EN MOEITE

Naast bovenstaande verbeteringen, zijn ook de speltechnische vernieuwingen doorgevoerd die je bij een typische sequel verwacht.
Belangrijkste: je kunt dit keer bijvoeglijke naamwoorden aan de zelfstandige naamwoorden toevoegen. Bijvoorbeeld om een grote boze buizerd te laten jagen op een gekke gele grasmaaier.
Er is ook duidelijk wat meer tijd en moeite gestoken in de puzzels, die eleganter, gevarieerder, logischer en minder actiebehoevend zijn opgezet dan in het eerste deel.
Dat zijn allemaal absoluut verbeteringen, maar misschien dat het spel daardoor ook wel weer wat te makkelijk is geworden.



Stel, je hebt een bug in het spel die Engels en Nederlands door elkaar mixt. Dan wil je bijvoorbeeld dat dit meisje haar slee gaat dragen, en tik je Carry Sledge... krijg je ineens het hoofd van een bekende kinderboekenschrijfster in beeld!

"DIT VERVOLG IS TERECHT 'SUPER' GENOEMD."

ENGELS - NEDERLANDS

Tachtig procent van de puzzels had ik meteen door en in één of twee minuten voltooid. Dat ik op enkele puzzels wat langer bleef hangen, had vooral te maken met de zwakke Nederlandse localisatie. Ik moest soms echt even naar het Engels overschakelen om te begrijpen wat ik moest doen.

Wat ook opviel: in het Engels kun je 'farm' en 'castle' intikken om respectievelijk een boerderij en een kasteel te laten verschijnen. Terwijl in het Nederlands bij het intikken van 'boerderij' en 'kasteel' gewoon hetzelfde huisje verschijnt.
Dat kan zo toch niet bedoeld zijn? Mocht je in jouw versie wél gewoon een kasteel en boerderij in beeld kunnen laten verschijnen (zie kader), dan neem ik mijn negatieve woorden over de Nederlandse localisatie natuurlijk meteen terug.
Conclusie en cijfer heb ik overigens gewoon op de Engelse, originele versie gebaseerd.



Als Jurjen gelijk heeft over de slechte vertaling, heb je dikke kans dat ze Tooth Fairy vertaald hebben als 'tandenvee'.

LOCALISATIE

PITSTOP! DE WAGEN HEEFT RESERVEONDERDELEN NODIG OM WEER OP HET CIRCUIT TE KUNNEN!

Even terugkomend op de Nederlandse vertaling, moet ik bekennen dat de reviewcode die ik speelde nog niet helemaal definitief was, dus misschien dat er nog wat bugs uit de localisatie worden gehaald.
Zelf heb ik de game voornamelijk in het Engels gespeeld, maar dat brengt dan toch wat onvermoede overpeinzingen met zich mee. Want wat is ook alweer het Engelse woord voor 'brandweerwagen'?

CONCLUSIE

De bijvoeglijke naamwoorden voegen daadwerkelijk wat toe aan de gameplay uit het origineel, terwijl het aanpakken van problemen met besturing en camera heeft geresulteerd in een spel dat in vrijwel alle opzichten het bijvoeglijk naamwoord 'Super' verdient. Toch vind ik een Gold Award nog steeds niet gerechtvaardigd, waarschijnlijk omdat ik het doorlopen van het spel overwegend als geinig, verbazingwekkend, experimentontlokkend en 'puzzelboekachtig' ervoer, en dus niet als episch, meeslepend, grandioos of uitdagend beleefde.


JURJEN

SCORE 88

Na zo'n vijf uur spelen heb je de 120 levels wel voltooid, maar daarna wacht je nog de uitdaging om met nieuwe oplossingen te komen, en je kunt ook zelf levels maken.

SUPER SCRIBBLENAUTS
DS
5TH CELL / WARNER BROS. INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW



WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

JJ MIST HET VERTROUWEN

Het is de tijd van de comeback van de officiële racelicenties. De Formule 1 is weer terug en nu ook het World Rally Championship. Krijgt DiRT competitie? Racespecialist JJ zocht het voor ons uit.



Terwijl er bij ons best nog redactieleden te vinden zijn die zich interesseren voor de betere asfaltracers als GT 5 en Forza Motorsport 3, sta ik in mijn enthousiasme voor de rally helemaal alleen. Oké, Ed ging vroeger hard op Colin McRae, maar de laatste jaren heeft hij daar helaas weinig tijd meer voor.
En tijd heb je nodig voor het rallygenre. Rally is namelijk veel moeilijker dan andere raceklassen. Allereerst heb je te maken met smalle weggetjes met obstakels aan alle kanten. Een fout kan dus niet gecompenseerd worden door een grindbak of uitloopstrook. Ten tweede zijn de stages vaak een minuut of vier/vijf lang, in plaats van drie keer hetzelfde rondje. En ten derde heb je te maken met verschillende ondergronden waardoor de wagen steeds anders aanvoelt en reageert.

VOORZICHTIG

Voor een rallygame is het daarom van essentieel belang dat je vertrouwen hebt in de besturing van je wagen. Ondanks dat je een track niet helemaal kent en in weerwil van alle die nauwe weggetjes met bomen en afgronden aan de zijkanten, moet je gas durven geven en moet je een bocht durven aanvallen. Is dat vertrouwen er niet en heb je het gevoel dat je voortdurend op ijs rijdt, dan kun je de stages weliswaar uitrijden, maar haal je nooit een snelle tijd. En laat het daar nu net om draaien in rally(games).
Helaas ontbreekt dat vertrouwen in WRC FIA World Rally Championship grotendeels. Op de een of andere manier maken de wagens geen optimaal contact met de grond. Nooit had ik lekker grip, nooit had ik het gevoel dat ik alle bochten wel zou pakken.
Hierdoor ging ik voorzichtig rijden, de bochten nemen door vroeg van het gas te gaan en vooral door uit te rollen. Ook bij haarspeldbochten deed ik dat omdat de handrem 'apart' aanvoelt. En het vreemde was, die voorzichtige aanpak leverde betere tijden op dan aanvallend rijden. Dat werd namelijk steeds afgestraft met geslinger en geslip.
De controller reageert ook veel te strak op de tikjes die je geeft met het pookje. Eén tikje en je gaat meteen een kant op, terwijl je bij rally juist tegenstuurt bij het driften.


Die jongens in de citroen zijn zuur...



> "JE DIENT JEZELF EEN NIEUWE, VOORZICHTIGE RIJSTIJL AAN TE LEREN."

GENOEG CONTENT

DiRT2 heeft een jaar terug aangetoond dat het ook anders kan. Daar kon ik wel vol gaan met die wagen. Daar had je wel grip, daar driftte je echt de bochten door en had je altijd het gevoel dat je bij een kleinere fout de wagen nog uit de spin kon trekken.
In WRC kan dat niet en dien je jezelf een geheel nieuwe, voorzichtige rijstijl aan te leren. Als je daar tijd in steekt, komt de game er mee weg. Er zit namelijk genoeg content in het spel om pret mee te hebben: 78 tracks en 13 rally's, een Road to the WRC met een leuk level-up systeem, volop online opties met een prima ranking en veel verschillende wagens (van de echte WRC tot het voorportaal van de WRC met de voorwiel aangedreven wagens).
Alleen wordt 't allemaal wel erg, eeeh, jaren 2000 gebracht. Saaie menu's, tracks die grafisch nogal verschillen van kwaliteit, vreselijke popup, weinig special effects, zoals opspattend grind of stofwolken, geen verhaallijntje in de career mode, etc.
Ik zeg niet dat het ontbreken van enige visuele opsmuk een game kapot maakt. Als het racen super strak is, zul je mij daar niet over horen, maar het racen werkt gewoon niet optimaal, niet 'rally-genoeg'. En dan gaat die 'ouwe zooi' opeens ook irriteren.


Bij Ajax hadden ze toen de ArenA net nieuw was ook heel weinig publiek. Veel fanatieke supporters wilden aanvankelijk niet in kuipstoeltjes zitten.

WRC VERHUIST?

WRC FIA World Championship is in mijn optiek geen onverdeeld succes. En je weet hoe het dan gaat met officiële licenties, dan gaat men shoppen.
Ik voorspel dan ook dat je de WRC-licentie binnen afzienbare tijd ook bij een andere ontwikkelaar gaat aantreffen.

CONCLUSIE

WRC FIA World Rally Championship is niets meer en niets minder dan een aardige opwarmer voor DiRT3. En dat is jammer, want die game is nog een jaartje van ons weg.


JJ

SCORE 71

Er is genoeg singleplayer content aanwezig om je een week bezig te houden. En je weet, het kan altijd sneller.

WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
XBOX 360 / PS3 / PC
BLACK BEAN GAMES / BRIZAMILA
1 - 16 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW

12



A SHADOW'S TALE

JURJEN ZIET EEN SCHADUW

We kunnen ons voorstellen dat mensen die niets met Ico hebben doodziek worden van ons gezever over Ico altijd. Toch gaat Jurjen op deze pagina zeveren over Ico. En dat hebben de makers van A Shadow's Tale aan zichzelf te danken.



Sfeer en vormgeving uit Ico zijn zo'n beetje één op één nageboostst in A Shadow's Tale. Kijk maar eens naar die mistige filters die langzaam verschuiven over groengele en vaalbruine tinten, of hoe die kleuren licht lijken te lekken.
Of kijk eens naar de manier waarop in A Shadow's Tale een gevoel van eenzame nietigheid wordt bewerkstelligd door de camera op afstand te houden en kundig te draaien naar hoeken die de grote hoogten en diepe dalen in je omgeving inleefbaar maken.
De overeenkomsten gaan trouwens verder dan de vormgeving.

NET ALS IN...

Ook in A Shadow's Tale wordt niet gesproken en vrijwel niets verteld.

"SPELEN MET JE SCHADUW IS EEN TOT DE VERBEELDING SPREKEND GEGEVEN."

Het spel begint net als Ico met een jongetje dat ergens voor gestraft lijkt te worden, waarna dat jongetje er plots alleen voorstaat in een vreemde wereld.
Ook in A Shadow's Tale bestaat die wereld uit torenhoge bouwwerken van gele stenen, verbonden met roestbruine constructies en merkwaardige mechanismen. Net als in Ico is het jouw taak een slungelig jochie door die bouwwerken te laten springen en klimmen, terwijl op de achtergrond meestal weinig meer klinkt dan spookachtig geraas en gedempt omgevingsgeluid.
Grote verschil met Ico is dat het meisje ontbreekt, en dat je niet met het jochie zelf maar met zijn schaduw speelt.

LOST IN THE TOWER OF SHADOW TALE

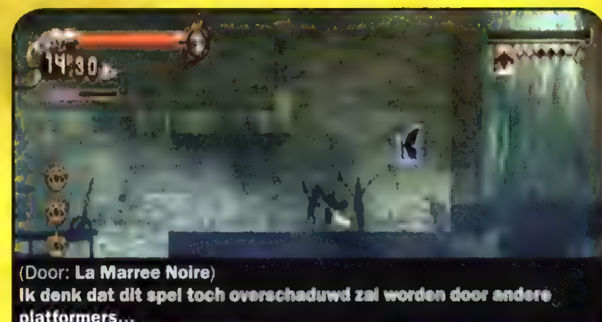
Beetje in de war door de verschillende namen waarmee over dit spel wordt gesproken? Het zit als volgt.
De naam van het spel in de VS: Lost in Shadow. De naam van het spel in Europa: A Shadow's Tale. De naam waaronder het spel werd ontwikkeld: Tower of Shadows en Shadow Tower. Duidelijk?



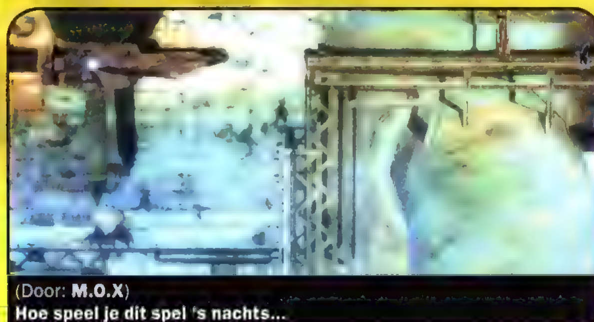
(Door: **stravagante**)
Dit is nog niks! Toen ze in Japan de rivieren uitbaggerden, vonden ze op de bodem een complete jaarproductie van de Toyota Aygo...

GEEN VERKEERD SPEL

Dat stijl en sfeer zo overduidelijk zijn gekopieerd, wekt in eerste instantie wat weerstand op. Maar daar eenmaal overheen geklommen, blijkt A Shadow's Tale toch zeker geen verkeerd spel. Allereerst is je doel altijd helder: je blijft nieuwsgierig naar wat er gebeurt als de schaduw die je bestuurt het bijbehorende lichaam helemaal bovenop de toren heeft bereikt.
Het is ook leuk en bijzonder om niet naar de voorgrond te kijken, maar je op de schaduwen wat dieper in de spelwereld te richten.
Dat spelen met je schaduw, is een origineel en tot de verbeelding sprekend gegeven dat de basis legt voor unieke puzzels die uitstekend in het dromerige Ico-sfeertje passen.



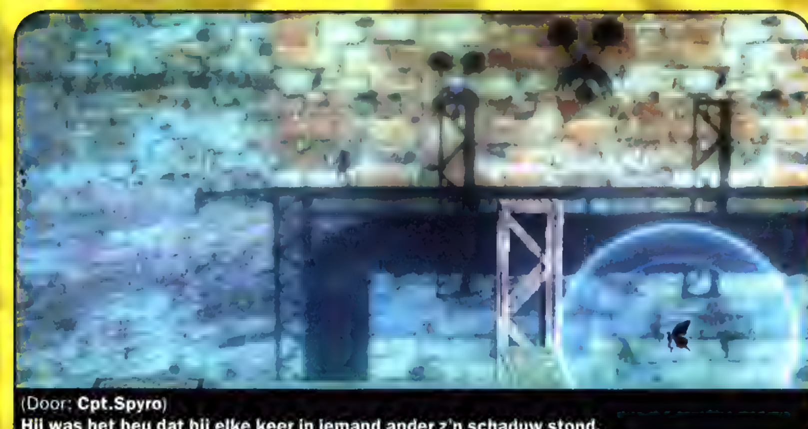
(Door: **La Marree Noire**)
Ik denk dat dit spel toch overschaduwd zal worden door andere platformers...



(Door: **M.O.X**)
Hoe speel je dit spel 's nachts...

LAMPEN

Je laat het jongetje over de schaduwen van de objecten in de voorgrond lopen, klimmen en springen, en moet vaak de Wii-afstandsbediening op 't beeldscherm richten om die objecten met een aanwijselfje te bewegen of anderszins te manipuleren, zodat je weer verder kunt.
Al snel stuit je op interessante puzzels waarin je lampen kunt laten zwaaien of nauwkeurig kunt verschuiven om de schaduwen op die manier te manipuleren.
In minigame-achtige schemerzones kun je zelfs de hele wereld rondom je roteren.
Naast het zoeken en puzzelen moet je ook regelmatig vechten met schaduwwezens, die je net als in Ico van je pad kunt meppen met een zwaardje.



(Door: **Cpt.Spyro**)
Hij was het beu dat hij elke keer in iemand ander z'n schaduw stond.

PLUS EN MIN

Laten we Ico even vergeten, en deze game beoordelen op wat hij te bieden heeft. Dan spreken we aan de pluskant toch over een beklemmende sfeer, het bijzondere idee met een schaduw te spelen en een paar unieke puzzels in een spel dat groter is dan het in eerste instantie lijkt.
Aan de minkant noem ik dan toch het iets te vaak herhalen van bepaalde situaties, de frustratie die soms optreedt als je moet backtracken om één van de drie magische ogen te bereiken (vereist om een level te kunnen halen) en het gebrek aan finesse in de vormgeving waardoor het spel minder fraai oogt dan, eh... het PS2-spelletje dat als voorbeeld is gebruikt.
Volgens mij komen we zo precies uit op een score van 74.

CONCLUSIE

[illegible] Tale hun werk doen en zijn gecom- [illegible]



JURJEN

SCORE **74**

Na zes uur besef je dat deze tocht een tikje langer gaat duren dan je had verwacht.

A SHADOW'S TALE
Wii
HUDSON SOFT / KONAMI
1 SPELER
OUT NOW





DE SIMS 3

WOUTER MAAKT VRIENDEN

Die arme Sims; een privéleven hebben ze niet, want er wordt zelfs naar ze gekeken als ze lekker op de plee zitten of hun vrouw effe flink kapot woohooen. Wouter snapt precies hoe de brabbelende poppetjes zich voelen, want sinds hij bij de PU zit, is ook niets uit zijn persoonlijke leven meer heilig. Er klonk dan ook een paar dagen lang meelevend geblaat uit het testhok, want Wouter had in De Sims 3 op consoles eindelijk een luisterend oor gevonden.



"Ablie deboo, doeble jeee."
"Wat je zegt, dude, die shit is zo waar als een gek."
"Bavoe abbenoeb obezonk."
"Hell yes! Dat probeer ik die gasten ook steeds te vertellen, maar fuck dat ze luisteren!"
"Ziedoeva!"
Uit dit gesprek snap je het natuurlijk al lang: ik heb weer nieuwe vrienden gemaakt op de 360 en PS3. En met maken bedoel ik natuurlijk letterlijk creëren, want voor minder doe ik het niet. Ik bedoel, waarom zou je genoegen nemen met een irritante aap die nooit iets betaalt en altijd je vriendin probeert te versieren als ie zat is? Dus maak je je kameraad Unflirty, geef je hem de Heavy Sleeper trait zodat je scheerschuimgrappen met 'm kan uithalen als ie weer eens in slaap flikkert op een feestje en maak je hem Easily Impressed, zodat je weinig moeite hoeft te doen om cool te blijven. Trek hem kleren aan waar je je niet aan gaat irriteren en maak z'n smoelwerk niet te lelijk, want je moet er wel af en toe naar kijken, en whopsa: er is een nieuwe buddy geboren!

HET PAST EROP! ONGEVEER...

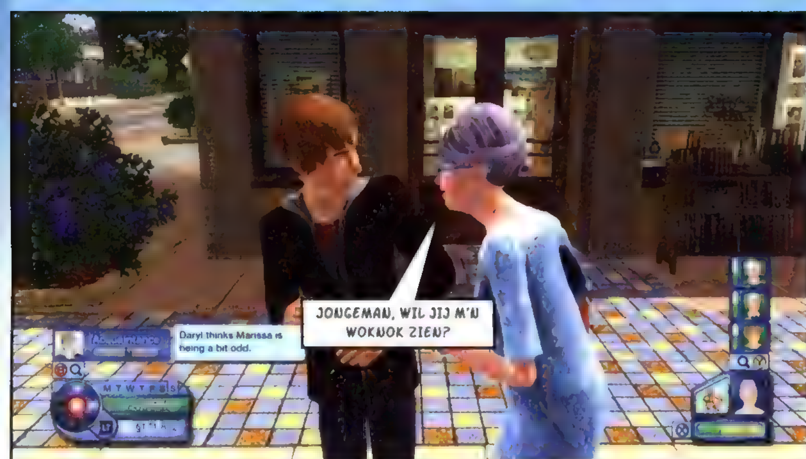
Natuurlijk moet je een plek hebben om te chillen met je nieuwe consolevrienden en daarvoor heb je wederom een stadje tot je beschikking, compleet met centrum, werkplekken en openbare instanties. Moonlight Bay is wel een stuk kleiner dan Sunset Valley, er is minder woonruimte en er zijn weer ouderwetse laadschermen om de overgang van bijvoorbeeld je huis naar het centrum te berekenen. Ja inderdaad, de meest fancy feature in de PC-versie van De Sims 3 is technisch blijkbaar niet mogelijk op de spelcomputers.
En als je zelf een hangplek gaat bouwen voor je sim-buddies, maak je dan maar klaar voor een wereld van tergendheid. De controller mist een flinke lading precisie en het feit dat je, als je iets probeert en het gaat niet, geen melding krijgt van wat precies het fucking probleem is, werkt behoorlijk op de zenuwen. Na een paar uur had ik het systeem wel door, maar ik zie mezelf geen hobby maken van het huizen bouwen met de console versie van De Sims 3.

TIJD IS DUUR

En dat is het overkoepelende probleem van deze versie van de Sims: het werkt allemaal goed maar duurt net even wat langer omdat het een stuk omslachtiger is. Sims selecteren, lullen met andere Sims, naar andere delen van het stadje gaan... tel bij al die acties minstens een paar seconden op en je begrijpt dat je vrije tijd leeggezogen gaat worden als een ballon vol lachgas op een Groningse afterparty.
Kijk, vrienden zijn leuk, maar het moet allemaal niet té veel tijd kosten natuurlijk. Gaat per slot van rekening allemaal van je gametijd af...

DE SIMS 3 OP DE Wii!? DAT IS KREZIE!

Ben jij ook zo benieuwd hoe ze deze huge-ass game op de Wii gaan flikkeren? Ik ook, maar we hebben er op het moment van schrijven nog geen code van binnen gekregen! Houd daarom PU.nl in de gaten, want daar heb ik tijd en ruimte zat om deze versie uit te wonen.





"JE VRIJE TIJD GAAT LEEGGEZOGEN WORDEN ALS EEN BALLON VOL LACHGAS OP EEN GRONINGSE AFTERPARTY."

CONCLUSIE

Prachtig dat ze de essentie van De Sims 3 op een spelcomputerschijfje hebben kunnen persen, jammer alleen dat het digitaal poppenspelen op deze manier nóg tijdrovender is, omdat alles net even wat onhandiger werkt. En natuurlijk is het lelijker, maar als je daar doorheen prikt heb je wel de diepste game ooit op je console te pakken. Mocht je het, net zoals ik, beschouwen als een (soort van) game.


WOUTER

SCORE 85

Was de houdbaarheid van De Sims 3 op de PC al een eeuwigheid, deze versie zul je vanwege de traagheid nog iets langer dan een eeuwigheid spelen. Gaan ze de add-ons ook nog uitbrengen op de console, hou je dan maar vast!

DE SIMS 3
XBOX 360 / PS 3 / Wii
THE SIMS STUDIO / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW





DJ HERO 2

JEROEN BOUWT EEN FEESTJE

Jeroen stofte zijn DJ Hero deck af, gooide wat uitnodigen de deur uit en bouwde thuis een klein feestje.

DJ Hero 2 is wat minder hip hop en wat meer dance, en dat maakt het voor mij een stuk beter genietbaar. Niet dat er iets mis was met de speelbaarheid van de vorige versie, maar dit tweede deel is qua mixes een stuk gevarieerder.
Maar dat is niet het enige. Er is een nieuwe singleplayer ervaring in de game gestopt met de titel Empire. In theorie houdt dat in dat je nu niet meer alleen maar sterren loopt te harken (lees: nummers zo goed mogelijk spelen) om meer tracks vrij te spelen, maar dat je een DJ-carrière start en je opwerkt tot de nummer één DJ van de wereld.
De praktijk is echter anders, want om verder te komen in de game... zul je toch gewoon sterren moeten harken. Het hele Empire gebeuren komt daardoor maar magertjes uit de verf en lijkt niet veel meer dan een kapstokje om het aspect van het sterren verzamelen aan op te hangen. Hierdoor is de game alleen leuk (en érg gezellig) wanneer je met meerdere vrienden en twee DJ decks een feestje bouwt.

MEER CONTROLE

Naast de toevoeging van wat extra dance tracks, heeft men ook wat tweaks aangebracht op gameplay gebied.
Zo dien je soms knoppen vast te houden en kun je nu freestyle scratchen en cross-faden. Het geeft je wat meer het DJ gevoel, het gevoel dat je wat meer in control bent en dat is een goed ding.
Daarnaast kun je iemand mee laten zingen, maar dat is eerlijk gezegd meer een gimmick dan dat het iets toevoegt, juist omdat het hier gaat om mash-ups, en de zang dus niet altijd zo loopt als jij zou verwachten. DJ Hero 2 is dan ook niet erg geschikt als karaoke game.

MULTIPLAYER

Nee, de game komt pas echt goed tot zijn recht wanneer je online dan wel met wat vrienden gaat DJ-en.


Hij kwam altijd wat langzaam op gang. Z'n bijnaam was dan ook DJ Trackschuit.

FreeStyle Games heeft er alles aan gedaan om het wat meer singleplayer georiënteerde eerste deel te doen vergeten met een shitload aan multiplayer onderdelen, waarvan de Party Play de meest in het oog springende optie is.
Het is vergelijkbaar met de Party Play optie uit de Guitar Hero games: je stelt een tracklist samen en daarna kan iedereen inspringen wanneer hij of zij wil. Dé mode dus voor als je een feestje organiseert!
Dit in combinatie met een ijzersterke tracklist maakt van DJ Hero 2 de ultieme party game, en de meest frisse muziekgame sinds tijden.

"DE ULTIEME PARTY GAME, EN DE MEEST FRISSE MUZIEKGAME SINDS TIJDEN."


Je hebt van die DJ's... die krijgen alleen applaus als de stroom uitvalt.


100% crisis.

WINNEN!

Alleen bij ons kun je 'm winnen: een door DJ Tiësto gesigneerde DJ Hero draaitafel!
Wat moet je hiervoor doen? Laat ons (op wat voor manier dan ook) zien hoe groot jouw liefde voor DJ Tiësto is en overtuig ons ervan dat alleen jij in aanmerking komt voor dit onbetaalbare stukje hardware.

CONCLUSIE

DJ Hero 2 is een bijzonder spectaculair vervolg op het origineel. Met ijzersterke remixes en een uitgebreide multiplayer mode voelt het bijzonder fris.

JEROEN

SCORE 80

Binnen de vier uur heb je de credits gezien, waarna je alles nog eens kunt doorspelen en natuurlijk de nodige feestjes kunt geven in je huiskamer.

DJ HERO 2
PS3 / XBOX 360 / Wii
FREESTYLE GAMES / ACTIVISION
1 - 3 (INCLUSIEF ZANGER)
OUT NOW



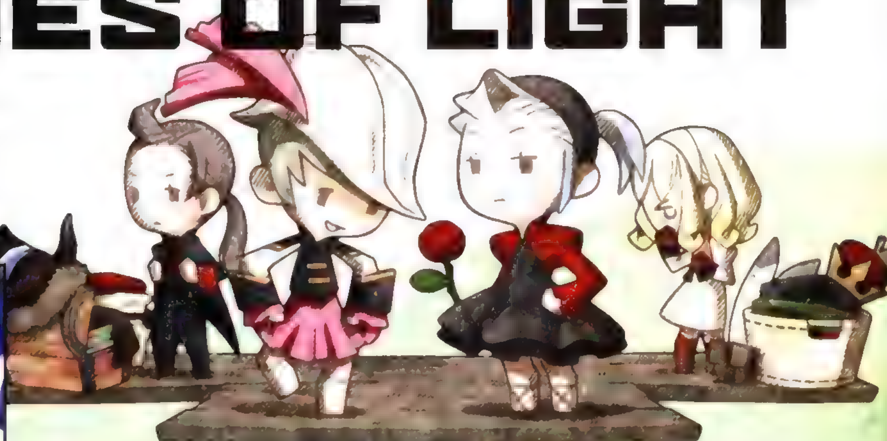


FINAL FANTASY: THE 4 HEROES OF LIGHT



JURJEN ZET EEN KROONTJE OP

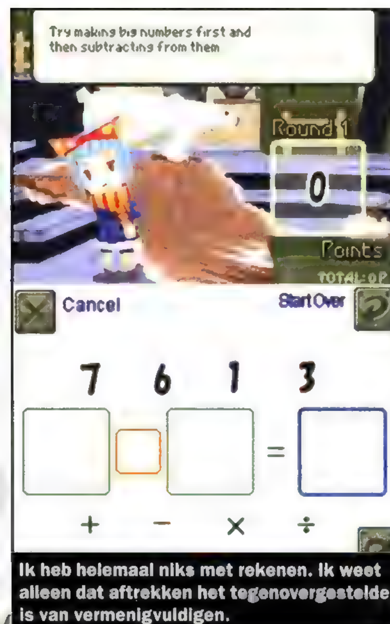
Ben je liefhebber van de eerste vier à vijf Final Fantasy's? Vind je dat de hoofdserie van Final Fantasy in de laatste delen te lineair is geworden? Dan moet je The 4 Heroes of Light eens proberen, zegt Jurjen.



Niks geen lineair, gestroomlijnd gedoe in deze Final Fantasy. Je wordt nergens aan het handje genomen en kunt meteen alle kanten op. Dus ook de verkeerde.
Je zult geheid vastlopen en eindeloos dwalen als je niet heel goed let op details in je omgeving en wat dorpelingen je vertellen. Want dat is dit keer weer de kunst: aanwijzingen verzamelen om zelf je doel en richting te vinden.



Als je zo oud bent als ik, denk je wel eens na over een grafschrift. Ik dacht: 'hier ligt Ed, het is uit met de pret'.



Ik heb helemaal niks met rekenen. Ik weet alleen dat aftrekken het tegenovergestelde is van vermenigvuldigen.

Het overkoepelende verhaal is een milde variant op dat uit de oude Final Fantasy's: de bewoners van het dorp waar je je avontuur begint raken versteend, en jij trekt de wijde wereld in.

UITDAGING

Met wisselende bondgenoten of in je eentje reis je over een nogal kale wereldbol, die hier en daar toegang geeft tot dorpen, kastelen en kerkers.
De dorpen zijn weelderig ingericht, vol schilderachtige details en met elk hun eigen (erg fijne) muziekjes, die zelfs met het automatische dag/nacht-verloop mee veranderen.
De kerkers ogen daarbij vergeleken nogal kaal, maar door hun compacte formaat en soms ingewikkelde structuren zijn ze best interessant en in elk geval uitdagend. Die uitdaging komt ook door het gebrek aan plattegronden en de vele onzichtbare vijanden, wat betekent dat bij elke stap plots een ouderwets beurt-voor-beurt gevecht kan beginnen.
Ik ben in behoorlijk wat van die gevechten gesneuveld, omdat ik gewoon niet sterk genoeg was of niet de beste tactiek gebruikte.
Ook hierbij is het zaak goed naar de dorpelingen te luisteren. Als die suggereren dat je bepaalde voorwerpen of wapens moet meenemen naar een kerker, kun je dat maar beter doen.

AANKLEDEN

Bij het aankleden van je poppetjes zijn de zogenaamde Crowns het belangrijkst, omdat ze - vergelijkbaar met de beroepen in andere FF's - bepaalde eigenschappen van je poppetjes versterken en toegang geven tot speciale vaardigheden.
Je ontgrendelt de tientallen Crowns stuk voor stuk, waarna ze voor elk poppetje in je gezelschap beschikbaar komen, en je ze op elk moment kunt verwisselen. Maar let ook goed op de andere kleding, wapens en accessoires die je je poppetjes toewijst, want als je de elementaire krachten van de eindbazen niet kunt blokkeren of pareren, ben je snel het haasje.
Het toewijzen van kledingstukken wordt extra leuk doordat je ze ook met juwelen kunt versterken, en je poppetjes ze zichtbaar in de spelwereld dragen.
Minder leuk is het feit dat bondgenoten soms onaangekondigd hun biezen pakken, best lullig als je hem of haar net je mooiste wapen had gegeven.

"LAAT JE NIET MISLEIDEN DOOR HET SCHATTIGE PRENTENBOEKSTIJLTJE."

BEPERKINGEN

Waar je acties in de spelwereld en bij het aankleden van je poppetjes nauwelijks worden begrensd, kenmerken inventaris en gevechten zich juist door beperkingen. Zo kun je maximaal vijftien voorwerpen in je inventaris hebben, zijn je actiepunten tijdens gevechten tot vijf gelimiteerd, en worden doelwitten automatisch gekozen.
Het is leuker dan je zou denken om juist binnen deze beperkingen tot de beste oplossingen te komen, maar dat neemt niet weg dat ze ook tot de voorspelbare frustraties kunnen leiden. Eigenlijk geldt hetzelfde voor het hoge 'zoek het maar uit'-gehalte in de wereld buiten de gevechten.
Het hangt een beetje van je smaak af in hoeverre deze mix van oude en nieuwe elementen naar je zin is, maar laat je in elk geval niet misleiden door het schattige prentenboekstijltje: deze Final Fantasy is zowel 'old skool' als 'hardcore'.



GEEN LEUKE MULTIPLAYER

Als je een leuke RPG zoekt om samen met je vrienden te spelen, moet je deze Final Fantasy niet hebben. Het is wel een leuke RPG, maar je vrienden kunnen niet veel meer doen dan de hoofdspeler volgen, en hebben alleen tijdens gevechten enige invloed op het spelverloop.
Wat de multiplayer betreft ben je daarom veel beter af met Dragon Quest IX (zie screen).



CONCLUSIE

Omdat je zowel in de open wereld als binnen de dwingende beperkingen van het vechtsysteem veelal je eigen weg moet vinden, is dit een verrassend uitdagende Final Fantasy geworden. Eentje die fans van de eerste delen in de serie meer zal aanspreken dan fans van de laatste episodes.

JURJEN

SCORE **79**

Uitgespeeld in een krappe dertig uur.

FINAL FANTASY: THE 4 HEROES OF LIGHT
DS
SQUARE ENIX / BIGBEN INTERACTIVE
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

12



ALKMAAR 99.6 * AMSTELVEEN 91.1 * AMSTERDAM 91.1
BREDA 99.4 * DEN HAAG 88.6 * EINDHOVEN 99.4 * ENSCHEDE 93.7
GRONINGEN 93.7 * HILVERSUM 91.1 * LEEUWARDEN 91.0 * LEIDEN 95.2
LELYSTAD 91.1 * ROTTERDAM 88.4 * TILBURG 99.4 * ZWOLLE 93.6

CHECK DE OVERIGE FREQUENTIES OP WWW.SLAMFM.NL

SLAM!FM

NBA JAM

JEROEN IS ON FIRE

De jaren '90 stonden bij Jeroen in het teken van veelvuldige bezoekjes aan de plaatselijke arcadehal, alwaar de NBA Jam kast heel wat van zijn zakgeld wist op te slokken. Niet zo gek dat de lange enthousiast begon te kwijlen toen de Wii versie op de deurmat viel.

Vraag een willekeurige gamer van een jaar of dertig waar hij aan denkt wanneer hij termen als 'Boom Shaka Laka' of 'He's On Fire' hoort, en de kans is groot dat hij dan met een twinkeling in zijn ogen "NBA Jam!" zal roepen. Waarna hij ogenblikkelijk de torenhoge dunks, vlammende baskets en kapotgedunkte backboards aan zijn netvlies voorbij zal zien trekken.
Dat zijn de mensen die erbij waren, die het tijdperk van NBA Jam meegemaakt hebben, die net als ik een groot deel van hun zakgeld aan de ontwikkelaars van Midway hebben gedoneerd.

WEDEROPSTANDING

Je zou deze versie van NBA Jam als een comeback kunnen zien. In de jaren '90 was de serie op z'n hoogtepunt maar de daaropvolgende varianten en vervolgen konden de magie van de eerste NBA Jam helaas nooit meer evenaren. De serie werd vergeten en belandde langzaam maar zeker op de stapel van afgedankte franchises.

In een poging de fakkel der hippe arcade basketbalgames over te nemen, introduceerde Electronic Arts NBA Street, maar ook die serie is inmiddels op een zijspoor beland. Een mooi moment dus om NBA Jam weer eens op te trommelen voor een rentree.

HERUITGAVE

Een rentree is in dit geval het goede woord want helemaal nieuw kun je deze NBA Jam niet noemen, meer een heruitgave van de klassieker die middels de nodige grafische opsmuk en een movelist wat beter bij de tijdgeest past.
Zo heeft de Wii versie motion controls (beweeg de Wii-remote omhoog om te schieten/dunken). Daarnaast is er een crossover en een spinmove geïntroduceerd, waardoor je net even wat makkelijker langs je opponent kunt komen… om zo vrije doorgang te krijgen naar de basket en de bal er snoeihard in te rammen terwijl je huizenhoog boven het speelveld zweeft. Zo hoort dat immers in NBA Jam. Dat was twintig jaar geleden tof en dat is nog steeds heel tof. Hoewel…



Een gillende neger die drie meter hoog springt met een WC-rol om z'n enorme lul… Tja, daar kun je met een bijschrift niet overheen.

"EEN ERG TOFFE PARTY GAME."

GEEN REGELS

Weet je wat het is: de game is retevet met wat vrienden thuis op de bank (er ontbreekt een online mode) maar wanneer je alleen tegen de computer speelt, bekruipt je toch langzaam een 'is dit het nou?' gevoel. Waar de potjes tegen je vrienden automatisch ontaarden in een grandioos dunk en duw festijn, ontbreekt de uitdaging in de singleplayer mode.
NBA Jam is dan ook een pure party game zoals het dat eigenlijk altijd al geweest is. Waarbij ik gelijk aan wil tekenen dat 50 Euro wel een klein beetje veel is voor een pure party game.
Mocht je echter hele warme gevoelens hebben overgehouden aan de jaren '90 en de dagen dat je NBA Jam in de Arcadehal speelde, dan hou ik je natuurlijk niet tegen. Ben je echter te jong voor dit soort jeugdsentiment dan is NBA Jam niet meer en niets minder dan een (erg toffe) party game.





Hé, Gordon doet ook mee… ik had eerder Van Velzen verwacht.

OBAMA VS BUSH

De originele NBA Jam spellen zaten vol met geheime spelers, zoals Bill Clinton en mascottes van verschillende teams. De "nieuwe" NBA Jam doet daar niet voor onder, want wat dacht je van een b-ball duel tussen Obama en Bush?

CONCLUSIE

NBA Jam is een ode aan de klassieker, het is echter wel een prijzige ode die het met name moet hebben van zijn multiplayer plezier. Een ware party game dus.


JEROEN

SCORE 79

Met een stelletje vrienden zul je hier heel wat weekenden lol mee hebben.

NBA JAM
Wii / PS3 / XBOX 360
EA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW



FINAL FANTAS

Steven is al een paar maanden clean als het op MMO's aankomt. We waren dan ook benieuwd wat er ging gebeuren toen wij Final Fantasy XIV Online in z'n PC propten. Zou Steven toch weer terugvallen in zijn oude verslaving?



FFXIV zal bij Steven dus niet tot een nieuwe verslaving leiden. Maar hij zal heus nog wel af en toe een onlijntje opsnuiven, hoor...

Oosterse MMORPG's staan er om bekend dat ze extreem droog en ontoegankelijk zijn voor Westerse gamers. In veel gevallen worden quests met (te) weinig verhaal aangekleed, en moeten er onmenselijke hoeveelheden XP worden verzameld om een leveltje in kracht toe te nemen. Dit geldt met name voor Chinese en Koreaanse producties, maar de Japanse aanpak zal evenmin aansluiting vinden bij de twaalf miljoen WoW discipelen. En dat is toch de groep waar je het als MMO producent buiten Azië van moet hebben.
In veel gevallen worden om de Westerse gamer te pleasen, simpelweg de hoeveelheden XP bijgesteld die nodig zijn om te levelen, maar daar verhelp je niet alle problemen mee. Zeker niet de structurele problemen waar FFXIV Online momenteel mee kampt. Er is nog redelijk wat tijd voordat de PS3 versie wordt losgelaten op nietsvermoedende console gamers, maar er moet nog heel wat werk worden verricht voordat het de moeite waard is de benodigde tijd in de game te steken.

CRAFTING

Het crafting systeem is ingewikkeld maar kent wel enkele interessante onderdelen. Je kunt je bezighouden met het verzamelen of het maken van verscheidene objecten. Je kunt zoveel van de verschillende beroepen uitoefenen als je zelf wilt, maar omdat de meeste nogal ingewikkeld in elkaar steken, is het toch handiger je tot een paar te beperken.
Een mooie bijkomstigheid is het toenemen in kracht tijdens het craften, zodat de vele uren die hier aan gespendeerd moeten worden een extra nut dienen.
Toch is er een grote beperking die het craften met zich mee brengt: de manier waarop je momenteel met elkaar handelt, is namelijk gekoppeld aan persoonlijke NPC's, die je jouw producten kunt laten verkopen in een daartoe afgebakend gebied. Op levendige servers betekent dit dat je door een massa NPC's heen moet als je bijvoorbeeld op zoek bent naar een nieuw zwaard, zonder enige indicatie welke NPC's voor jou interessant zijn. Chaos op alle fronten waardoor het beter is dit hele circus te vermijden.

> "JAMMER DAT ER ZOVEEL STOORZENDERS ROET IN HET ETEN GOOIEN."

MOOI

De opening is mooi en wijst je meteen op een van de pluspunten van FFXIV Online: grafisch valt er weinig op de game aan te merken, en mag het tot een van de mooiste MMO's tot op heden worden gerekend. De personages, animaties en uitrustingen zijn allemaal tot in de puntjes verzorgd. Ook de omgevingen zijn schitterend en gevuld met kleine details. Niet elk hoekje van de wereld is even magisch maar Eorzea is een intrigerende speeltuin.
Niet iedereen zal echter probleemloos van al dit moois kunnen genieten; je zult namelijk een aardige PC moeten hebben staan om de settings open te gooien en dan nog kun je met lag geconfronteerd worden. Evengoed wist de opening mij te boeien en was ik met plezier aan het rommelen met de keuze van ras en klasse. Ik koos voor een Roegadyn, die de rol van grote brute wezens vervullen. Je hebt verschillende fysieke en magische klassen maar je kunt continu van klasse wisselen door een nieuw wapen te kopen. Deze vrijheid is geweldig. Zo kun je rustig alle





Y XIV ONLINE

STEVEN HEEFT GEEN TERUGVAL

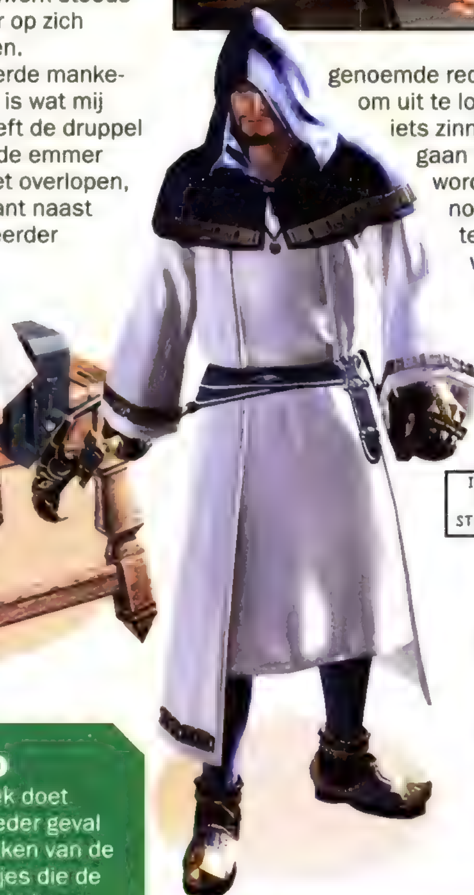
technieken checken zonder spijt te krijgen van je keuze.

MANKEMENTEN

De combat kan ook best vermakelijk zijn dankzij de leuke skills, maar al na een paar uur spelen word je geconfronteerd met enkele van de mankementen van FFXIV Online. Terwijl je in het begin nog wel verhalende momenten krijgt voorgeschoteld, worden deze steeds zeldzamer naarmate je in level toeneemt. Met name het questen lijdt hieronder, want zonder uitgesproken doel ben je gewoon hersenloos aan het grinden. Ook zakt je groei na een paar uur in en laat de beloning voor je grindwerk steeds langer op zich wachten.
Een derde mankement is wat mij betreft de druppel die de emmer doet overlopen, want naast eerder genoemde redenen om uit te loggen en iets zinnigs te gaan doen, word je ook nog eens tegengewerkt door de onvriendelijke interface.
Veel van de functies die je vaak gebruikt, zitten niet binnen handbereik. Bovendien zijn veel handelingen allesbehalve intuïtief en zul je dus het interweb moeten raadplegen om te ontdekken wat er van je wordt verwacht.
PvP is overigens in geen enkele vorm aanwezig dus het worstelen met deze ongepolijste PvE content is het enige vermaak dat FFXIV Online biedt.
Zeker gezien de grafische pracht en praal en het interessante en flexibele klassensysteem, is het jammer dat er zoveel stoorzenders roet in het eten gooien.









CONCLUSIE

Ik vind het eeuwig zonde dat de almachtige Final Fantasy serie niet tot een waardige MMO omgetoverd kan worden, maar deze tweede poging heeft vooralsnog te veel tekortkomingen om ook maar een fractie van de tijd te verantwoorden die nodig is om ergens te komen in de mooie wereld van Eorzea.

STEVEN

SCORE 50

De eerste uren is de vooruitgang nog wel merkbaar en leveren genoeg beloning om door te blijven spelen. Dan stuit je echter op een muur van ontoegankelijkheid en is de kans groot dat je afhaakt. Zonder ingrijpende patches is FFXIV Online slechts een paar uur te harden.

FINAL FANTASY XIV ONLINE
PC
SQUARE ENIX / BIG BEN INT.
MMORPG - 1 SPELER
OUT NOW





OORSTRELEND

Wat betreft de muziek doet FFXIV Online het in ieder geval goed door het gebruiken van de vele klassieke deuntjes die de serie door de decennia heen heeft gekenmerkt.
Tijdens het opstarten word je al begroet door de Crystal Theme, en vanaf dat moment zul je regelmatig mooie en vertrouwde muziek te horen krijgen.
Ook al maakt FFXIV Online dus slechts gebruik van het bestaande repertoire, toch is dit een van de weinige gebieden waarop dit deel niet teleurstelt.

GENIET MAAR SPEEL MET MATE

Een grote groep fanatieke MMO spelers zal altijd zo snel als (on)menselijk mogelijk is naar het maximale level racen. Gordijnen dicht, aan het infuus, telefoon uit, ziek melden op 't werk en gaan met die banaan. Maar Square Enix heeft een natuurlijke rem in de wereld ingebouwd. Veel van de resources die je nodig hebt om bijvoorbeeld grote afstanden te reizen, zijn beperkt in aantal en herstellen pas weer na verloop van tijd. Na een paar uur spelen zakt het rendement van het levelen zo in dat alleen de daadwerkelijk geobsedeerde spelers nog zullen doorploeteren. Persoonlijk vind ik dit best een goeie zet.

TWO WORLDS II

Jan is dol op Sinterklaas, eet graag stipt om zes uur en om zeven uur precies wordt elke zondagavond Studio Sport gekeken. Je zou dus kunnen zeggen dat Jan een clichémannetje is. Komt dat even goed uit, want Two Worlds II verheft RPG-clichés bijna tot kunst.

Two Worlds II is een typisch Duitse RPG die uit Polen komt maar door Chinezen gemaakt had kunnen zijn. De Poolse ontwikkelaar heeft heel goed gekeken naar de Oblivions en Gothics van deze wereld en is die, als een fabriek vol hardwerkende Chinezen, gaan nabouwen. Tegelijkertijd behouden met name de personages die typische Oost-Europese look and feel die zo kenmerkend is voor hun fantasy games en waarvan met name onze Oosterburen helemaal uit hun dak gaan.
De personages hebben altijd iets houten klazerigs met hun vierkante koppen, de animaties zijn het vaak net niet, en de kleding en de harnassen flirten veelal (on)bewust een beetje met SM. Toch is Two Worlds II op sommige punten ook oogstrelend, zeer divers en zit 't strotje vol met features. Als je wilt, kun je honderden uren op avontuur in deze game.

> "GOED AVONTURIEREN IN EEN ZEER UITGEBREIDE GAME."

KNUTSELVRIJHEID

Belangrijker is dat Two Worlds II veel knelpunten van haar voorganger aanpakt. Het verhaal is nog steeds inwisselbaar en had op iedere achterflap van een gemiddelde fantasy-pocket kunnen staan, en ook de queesten zijn niet zo doordacht en diepgaand als die van bijvoorbeeld BioWare titels. Maar wat Two Worlds II wel huisvest, is heel veel vrijheid voor spelers om zelf hun klasse te smeden en zich gaandeweg in verschillende vaardigheden te specialiseren. Je zet je eigen personage in elkaar, combineert magische spreuken, mixt drankjes en noem maar op.
Ook dat klinkt als een cliché, maar Two Worlds II gaat verder dan welke openwereld RPG dan ook. Denk aan de absurde hoeveelheid guns die je in elkaar kon knutselen in Borderlands en je hebt een idee van de mogelijkheden. Doordat alle wapens weer in delen uiteen te nemen zijn, kun je altijd elementen en stukken gebruiken voor betere wapens.
Het zoeken naar grondstoffen, het kopen en verkopen van voorwerpen, het jagen op de meest exotische beesten… er is altijd wel wat te doen en je struikelt van de ene sidequest in de andere.

PRIKKELENDE HERHALING

De combat is overigens behoorlijk pittig en het spel heeft best wel een stevige leercurve. Je dient geoefend en goed uitgerust het gevecht aan te gaan. De combat voelt een stuk beter dan bij z'n voorganger en kan



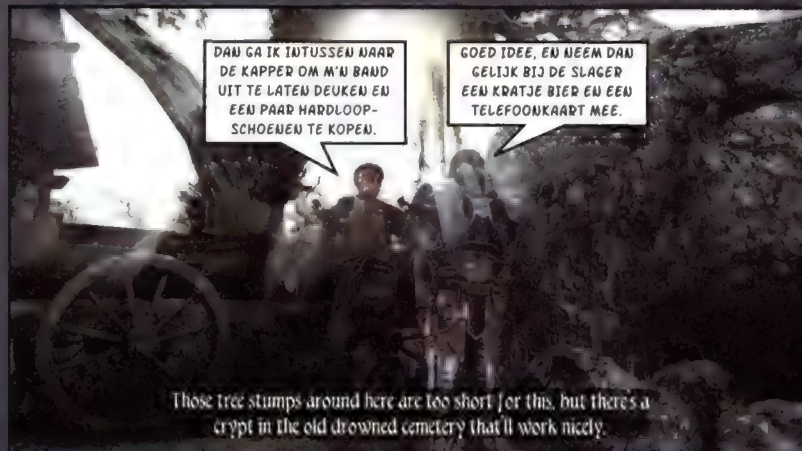
ZEER UITGEBREIDE MULTIPLAYER

Two Worlds II kent een uitgebreide multiplayer mode die ik tijdens de review helaas niet heb kunnen testen. Ik moet het dus doen met hetgeen ik tijdens presentaties op beurzen heb gezien en wat de ontwikkelaar beloofd heeft (en dat is heel veel).
Er is een coöperatieve Adventure mode voor minimaal twee en maximaal acht spelers met een eigen campagne van zo'n uur of dertien. Deze campagne is meer actiegeoriënteerd waarbij het hoofdzakelijk om hack & slash combat gaat.
Met het geld dat je verdient hebt in de Adventure mode, kun je vervolgens in de Village mode je eigen dorp bouwen. Je online vrienden bouwen natuurlijk ook een dorp en het is verstandig dat iedereen zich richt op een andere specialiteit zoals het maken van wapens, het craften van gems of het vervaardigen van explosieven. Je kunt door je eigen dorp struinen, de NPC's helpen met queesten of met drie andere spelers een potje dobbelen of pokeren om nog meer geld te verdienen (of te vergokken).

BUGGY?

Ik moet nog even persoonlijk door de knieën. Met de kennis van nu heb ik de eerste Two Worlds (zie screen) te hoog gegeven. Toch heb ik destijds oprecht genoten van de game, maar achteraf bleek het aantal bugs in de final release veel te groot. Bugs waarvan mij tijdens de review op het hart werd gedrukt dat die eruit zouden worden gehaald. Ik zie de papieren bugfix list die bij de reviewdisc kwam nog voor me.
Games die klaar zijn en toch nog vol bugs zitten… het begint de laatste tijd weer vaker een probleem te worden. Elders in deze PU lees je Wouter's review van Fallout: New Vegas, en ik weet niet of die tekst geschreven is voor of na het moment dat al zijn savegames corrupt werden en 34 uur (!) gameplay naar de haaien gingen.
En recent nog Codemasters' F1 2010. Iedereen was lyrisch over de game maar ook die bleek nog vol technische fouten te zitten.
Tijdens mijn avonturen in Antaloor heb ik weinig onoverkomelijke fouten gezien, in ieder geval niet meer of minder dan gebruikelijk in dergelijke enorme games.





LDS II


Hyena's staan er om bekend dat ze bijna altijd lachen. Behalve als ze Paul de Leeuw zien...

zich prima meten met games als Dragon Age en Oblivion, al blijft het in sommige gevallen wat stijfjes overkomen.

Zaak is een goede combinatie te hebben van magie en close combat waarbij als secundaire optie de pijl en boog ook niet te versmaden is.




Zijn dat nou kraaien, roeken, raven of gaaien? In Amsterdam maakten we het ons nooit zo moeilijk: 'je hebt twee soorten vogels: sijssies en drijfsijssies'.



Met name wanneer je die laatste goed hebt uitgebouwd, kun je vliegensvlug van een afstandje de eerste paar aanstormende vijanden uitschakelen, voor je switcht naar je vlijmscherpe zwaard of je tornadospreuk. Naast de bekende Middeleeuwse fantasy stereotypen is de diversiteit in gebieden, en dus flora en fauna, zeer groot. Naast de bekende bossen en kastelen, heb je ook Afrikaans en Oosters ogende gebieden, woestijnen, en zijn de beesten en planten daarin totaal verschillend. Zo blijft Two Worlds II prikkelen en verrassen, ook al doe je in die fraai ogende, voortdurend veranderende wereld eigenlijk wel steeds een beetje hetzelfde.

VERRASSEND GOED

Two Worlds II had van tevoren de schijn tegen maar pakt verrassend goed uit. Verwacht geen achtste wereldwonder maar wel een enorme open speelwereld, met fraaie graphics, sfeervolle lichteffecten en tonnen gameplay.
De verscheidenheid van Antaloor maakt dat je echt het idee hebt in een enorm rijk rond te dolen waar avontuur en gevaar achter iedere eikenboom of mysterieus standbeeld schuilt.
Een prima game dus voor de Oblivion achterban voor wie de setting van Fallout: New Vegas niet hun kopje thee is. In ieder geval tot The Elder Scrolls V zich aandient...


Ik zat van de zomer bij mij achter in de tuin in een scheurkalender te bladeren. Liet ik 'm per ongeluk in de sloot vallen. Toen had ik dus een natte scheurkalender.

CONCLUSIE

Two Worlds II is een prima alternatief voor iedereen die niet kan wachten op een nieuwe Oblivion. Neem je de typische Oost-Europese designkeuzes op de koop toe dan is het goed avonturieren in deze zeer uitgebreide game.


JAN

SCORE 84

Als je puur voor de verhaallijn gaat en geen sidequests doet - wat volslagen stupide zou zijn - kun je de game in vijftien à twintig uur afronden. Verdiep je je echter in de rijkdom van Antaloor en alles wat er te doen is, dan kun je zomaar honderd uur op je teller klokken. En dan reken ik de multiplayer modi nog niet mee!

TWO WORLDS II
PC / MAC / PS3 / XBOX 360
REALITY PUMP / ZUXXEZ / BIGBEN INTERACTIVE
2 - 8 SPELERS + ONLINE
OUT NOW
16



FRONT MISSION EVOLVED

STEVEN VINDT HET ONDERMAATS

Als je plotseling een andere richting op gaat met een langlopende franchise, loop je het gevaar dat je de trouwe fans van je vervreemdt. Toch koos Double Helix Games er voor om de Front Mission serie een complete make-over te geven. Steven bekeek of dat een slimme zet is geweest.

Double Helix Games heeft het roer voor de Front Mission serie volledig omgegooid. De klassieke turn-based opzet is vaarwel gezegd en er is voor gekozen om de mechs het ditmaal middels third-person shooter actie uit te laten vechten. Er wordt een sprong in de tijd gemaakt naar het einde van de 22e eeuw. Grote corporaties zijn met elkaar in strijd om de macht op Aarde én in de ruimte.

We zijn dan wel bijna tweehonderd jaar verder, maar het blijft moeilijk om mooie vloeiende wegbelijning aan te brengen.

VOORSPELBAAR

Met lange cut-scenes wordt het generieke en voorspelbare verhaal verteld. Gelukkig wordt de actie wel mooi in beeld gebracht, waardoor het geheel soms nog best entertaining is.
Wel zijn de graphics op z'n best middelmatig te noemen. De cut-scenes zelf zijn al geen visuele hoogstandjes, maar iedere keer als je terugkeert naar de in-game actie valt het gebrek aan detail op. Zeker nu in veel games de grens tussen cut-scene en actie vervaagt.
De actie zelf is best geinig, maar de uitvoering kan snel gaan vervelen. Je kunt knallen, mêlee aanvallen uitvoeren, guided missiles afschieten, een turbo-slide uitvoeren en in de lucht blijven hangen dankzij booster raketten. Het gevoel met een mech ten strijde te trekken is dus aanwezig.
De levels die de campaign je voorschotelt, zijn echter extreem lineair en worden al snel saai, zeker als de charme van de grote explosies verdwijnt.
De boss fights zijn in eerste instantie indrukwekkend. Maar in bijna alle gevallen worden deze gevechten een nogal langdurige affaire, en omdat het niet erg lastig is in leven te blijven tijdens die ellenlange gevechten, is de grootste uitdaging je aandacht er bij te houden.

APPEAL

Naast het doorlopen van de campaign moet het sleutelen aan je mech je bezighouden. Ook is er een multiplayer mode aanwezig.
Als liefhebber van grote robots en mechs vind ik het al snel interessant om door futuristische omgevingen heen te banjeren en mechs van vijandelijke spelers uit elkaar te zien knallen, maar erg lang zal de online mode de meeste spelers niet weten te boeien, zeker niet in een periode waarin grote namen als Black Ops en Medal of Honor in de spotlights staan.
Toch heeft Front Mission Evolved een zekere appeal, in ieder geval voor mij als iemand die Japans gamedesign kan waarderen.
Desondanks kan het spel niet concurreren met bijvoorbeeld Vanquish, eveneens een Japanse shooter maar dan wel met uitmuntende gameplay. Weliswaar ontbreekt daar de multiplayer mode maar In Front Mission Evolved is in het overgrote deel van de multiplayer onderdelen nagenoeg niemand actief, dus ook op dat front kan de game geen punten scoren.



[illegible]

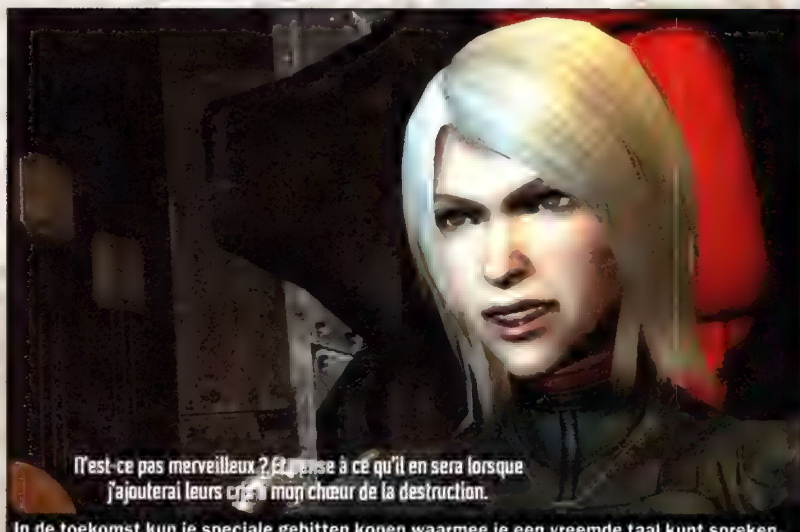
LEDEMATEN

[illegible]



HET MAAKT NIET UIT OF JE SCHIET, ALLES GAAT ER DWARS DOORHEEN.

EEN BEETJE ZOALS DE VERDEDIGING VAN FEYENOORD...



In de toekomst kun je speciale gebitten kopen waarmee je een vreemde taal kunt spreken.

CONCLUSIE

Met extreem lineaire levels, ondermaatse beelden en repetitieve actie weet Front Mission Evolved de keuze om turn-based actie te verruilen voor third-person niet waar te maken. Zeker niet met concurrenten als Vanquish, dat zelfs zonder multiplayer mode veel beter uit de verf komt.


STEVEN

SCORE 59

Voor wie de nodige uurtjes uit de campaign heeft gesleept, wacht er nog de schone taak om online experience points te verzamelen. Dit zal echter redelijk snel gaan vervelen, dus van extra replay value durf ik niet te spreken.

FRONT MISSION EVOLVED
PS3 / XBOX 360 / PC
DOUBLE HELIX GAMES / SQUARE ENIX
1 SPELER + ONLINE
OUT NOW

16



GOLDENEYE 007

JURJEN GEEFT GEEN GOUD

Twee jaar na de film GoldenEye (1995) verscheen de first-person shooter GoldenEye, en die game was dertien jaar geleden ook bij Jurjen zeer in trek. Hij had zich daarom erg verheugd op de 'soort van remake' die kort geleden voor de Wii verscheen.

De levels en omgevingen in deze nieuwe GoldenEye lijken soms een beetje op die uit het gelijknamige



spel uit 1997, maar meestal niet. Het is meer een hervertelling van hetzelfde verhaal, dat oorspronkelijk natuurlijk afkomstig is uit de film, maar dan wat meer naar de moderne tijd gehaald. Zo heeft niet Pierce Brosnan maar Daniel Craig model gestaan voor het hoofdpersonage en gebruik je dit keer niet je horloge maar je iPod-achtige mobieltje om dingen te scannen en foto's te maken.
Wapens, tanks, helikopters, gebouwen en treinen doen eveneens moderner aan. En het verhaal gaat ineens over klimaatverandering.

KAPOT

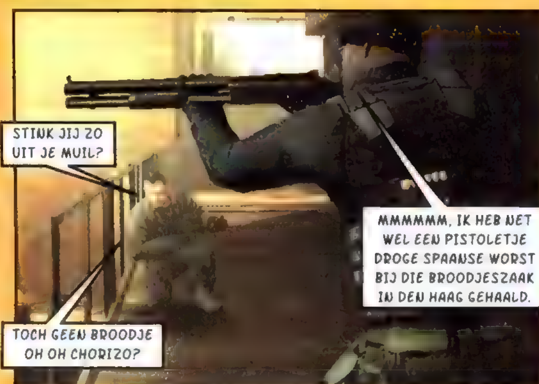
Ook speltechnisch is de game in lijn gebracht met de moderne tijd. Zo kun je elk wapen nu met de trekker inzoomen/richten en met een druk op de knop een sprint activeren. Ook handig: de mogelijkheid om over lage hekjes en andere hindernissen te springen.
En pas op: sommige omgevingsobjecten kunnen nu bezwijken onder geweervuur of explosies.
Sowieso gaat er veel kapot in deze nieuwe GoldenEye. Regelmatig moet je uit een omgeving ontsnappen die compleet aan stukken wordt gebombardeerd (jammer daarbij is dat wanneer je snel door of voorbij dergelijke explosies beweegt, de beeldverversing af en toe ernstig hapert).
Maar ondanks alle veranderingen en de echt compleet andere levels (los van een enkele knipoog naar het origineel) voelt de gameplay in de kern toch meestal als die uit de originele GoldenEye-game.

WAAR ZIJN DE GRANATEN?

Vraag me niet waarom, maar in de singleplayer kun je niet of nauwelijks granaten oppikken. Terwijl dat de vele shootouts nou net wat gevarieerder en spectaculairder had kunnen maken.

OUD EN NIEUW

Het spel is lineair, maar biedt genoeg ruimte en zijweggetjes om je eigen pad te vinden, en je eigen Bond-momenten te creëren.



WAPENS EN SECUNDAIRE FUNCTIES

Aan wapens en munitie geen gebrek in GoldenEye. Je struikelt zo'n beetje over de tientallen verschillende machinegeweren, maar de verschillen daartussen hadden wel wat groter mogen zijn.
Elk wapen heeft een secundaire functie, maar verwacht ook daar niet te veel van. Meestal betekent dit schakelen tussen automatisch en kogel-voor-kogel vuren, met af en toe een granaat launcher er tussendoor. Jammer dat hierbij de meer extreme lijn uit het semi-vervolg Perfect Dark niet is doorgezet.

Je schiet bijvoorbeeld vanaf een hoge positie met een sniper gun een patrouillerend mannetje door het hoofd of gebruikt je mobiele telefoon om een sentry gun te hacken. Je kunt ook camera's kapot knallen met je geluidgedempte gun om ongezien naar bewakers te sluipen en ze neer te meppen. Inderdaad, dat


Hé, da's die Jaws met dat ijzeren gebit. God, wat zou ik dat thuis bij het avondeten ook graag hebben...

meppen is een nieuwe mogelijkheid. En zo gaan oud en nieuw hand in hand in een spel dat niet meteen ouderwets, maar ook niet echt nieuw of baanbrekend mag heten.

SAAI

GoldenEye was ooit een revolutionaire shooter maar inmiddels verschijnen, met name op de HD-consoles, natuurlijk veel interessantere schietspellen. Bij bosjes. Deze 2010-versie van GoldenEye brengt te weinig met zich mee om in zo'n klimaat veel indruk te maken.
Ik vond de singleplayer van GoldenEye soms best spannend maar soms ook best saai. De multiplayer is eigenlijk precies wat ik ervan verwachtte: gewoon weer die uitgebreide mogelijkheden om de regels te bepalen, en dan weer lekker rennen en schieten op elkaar. Zoals we het de afgelopen dertien jaar wel vaker hebben gedaan.
Ik had me verheugd op deze GoldenEye, maar tijdens het spelen vroeg ik me regelmatig af waar ik me nu eigenlijk precies op had verheugd.

"NIET ECHT NIEUW OF BAANBREKEND."

CONCLUSIE

GoldenEye is een degelijke, soms best spannende shooter, maar geen must-have titel. Het is wel een geschikt spel om samen met oude vrienden herinneringen op te halen aan de gouden tijden die jullie ooit in de Facility, Archives en andere legendarische multiplayer levels hebben beleefd.


JURJEN

SCORE 74

Op de makkelijkste stand kun je de eindtune in een uur of acht halen, maar natuurlijk garanderen de verschillende moeilijkheidsniveaus, cheats en multiplayer opties een veel langere speelduur.

GOLDENEYE 007
Wii
EUROCOM / ACTIVISION
SPELERS 1 - 8
OUT NOW

12



NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2

STEVEN TROTSEERT DE STORM

Naruto is met Dragonball in een strijd verwikkeld welke van de twee licenties in het hoogste tempo in nieuwe games kan worden gepropt. Deze winter is het een nek aan nek race, nu beide met nieuwe delen komen. Ultimate Ninja Storm 2 wint ditmaal met een neuslengte voorsprong.

Naruto games komen er eigenlijk al jaren goed vanaf. Verschillende studio's hebben met de licentie mogen stoeien en het resultaat is een reeks leuke actiespellen. Evengoed is de licentie (de naam Naruto) de voornaamste reden dat deze games onder de aandacht zijn gekomen. Zo baanbrekend was de gameplay nou ook weer niet. Toch is de Japanse developer CyberConnect2 alweer een tijdje bezig met Naruto games en we mogen dan ook wel verwachten dat Ultimate Ninja Storm 2 zijn zaken voor elkaar heeft.

NATTE DROOM

Ditmaal start de game met de eerste aflevering van de Shippuden verhaallijn, waarin een inmiddels getrainde Naruto naar zijn dorp Konoha terugkeert. Het verhaal wordt op de voet gevolgd en is knap naverteld met de in-game engine. Alles is perfect ingesproken, met de in dit geval onmisbare Japanse taaloptie.

Dankzij de schitterende cartoon graphics is Ultimate Ninja Storm visueel voor iedere Naruto aanhanger een natte droom. De game overtreft de huidige Dragonball titels dan ook wat betreft het benaderen van de animatieserie. Gedeeltelijk zijn de omgevingen uit tekeningen opgebouwd, en dat betekent dat het uitzicht soms een op een overeenkomt met de serie.
Dit houdt tevens in dat omgevingen uit verschillende korte delen zijn opgebouwd, ieder met een vast camerastandpunt, alsof je door de oude pre-rendered backgrounds loopt van Final Fantasy VII en Resident Evil.
Ook steken veel van de echte 3D objecten en personages erg af bij de omgevingen. Met name de kartelranden onderscheiden de game van de serie. Dat neemt niet weg dat het vooral tijdens de gevechten zomaar kan gebeuren dat je vergeet de game te spelen, en denkt per ongeluk een TV-aflevering van Naruto aan te hebben gezet.

"IK ZIE MEZELF DIT NIET MAANDEN ONLINE SPELEN."



Die dacht even een zelfgemaakte gehaktbal van m'n vrouw weg te slaan...



Als die gast nog effe zo doorgaat, wordt ie natuurlijk uit de selectie gezet.

QUICK TIME EVENTS

Veel gevechten worden vergezeld door quick time events, die niet bijzonder vernieuwend zijn maar gelukkig wel gevarieerd, en ze leveren altijd een heerlijk spektakel op.
Teamgenoten worden erbij gehaald voor verwoestende combo-aanvallen, reusachtige wezens worden opgeroepen en enorme krakende energieballen vliegen in het rond.
In een Naruto game zijn QTE's wat mij betreft van toegevoegde waarde.



Er schijnen in Japan straten te zijn waar je alleen 'droogschaatsend' doorheen mag.

SIMPEL

De basis is natuurlijk al met de vele voorgaande Naruto games gelegd, maar de actie weet op knappe wijze het gevoel van de serie opnieuw te benaderen. De soms onnavolgbare gevechten tussen ijzersterke ninja's die allemaal bizarre krachten inzetten, zijn leuk en herkenbaar. Tegelijkertijd is de besturing simpel gehouden, waardoor de actie op het scherm spectaculairder is dan de actie op de controller zelf. Je kunt springen, projectielen werpen, combo's uitvoeren en blokken. Door Chakra op te laden kun je aanvallen sterker maken, soms met schitterende animaties tot gevolg.
Verder kun je teamgenoten inzetten dankzij assist moves, hetgeen allemaal erg snel onder de knie te krijgen is. Toch, de eenvoudige opzet is leuk voor korte schermutselingen maar ik zie mezelf dit niet maanden online spelen, zoals je bij volwaardige fightinggames wel doet.

BIJNA EEN RPG

Gelukkig zijn de gevechten in de story mode aangekleed met extra elementen. Zo zijn er vaak beperkende condities waaraan je moet voldoen (geen ultimate technieken gebruiken bijvoorbeeld) en heeft een vijand aanvallen die vaak inspelen op elementen in de omgeving.

Een probleem is wel dat de rest van de game, die de gevechten aan elkaar plakt, niet zo bijster veel om het lijf heeft. Je loopt van hot naar her, praat met deze en gene, maar er gebeurt verder vrij weinig. Ultimate Ninja Storm 2 is bijna een RPG, compleet met een leger aan sidequests, maar dan met actie als hoofdelement. Het geweldige verhaal doorlopen is alleen al de moeite waard, en opent bovendien veel opties die de multiplayer mode verder aankleedt. ✪

CONCLUSIE

Wederom Naruto fans only ben ik bang, want de gameplay is gewoon niet bijzonder genoeg om 'm iedereen aan te raden.


STEVEN

SCORE **72**

De story mode biedt een respectabel aantal speeluren, zeker als je de sidequests oppikt tijdens je avontuur, loopt de teller aardig op. Natuurlijk kun je nog verder voort met de multiplayer, waarvan ik Versus interessanter vind dan Online.

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 2
XBOX 360 / PS3
CYBERCONNECT2 / NAMCO BANDAI
1 SPELER + ONLINE
OUT NOW

12



THE BALL

JAN IS AAN DE BAL



Games met ballen in de hoofdrol, dat is meestal iets met apen op de Wii, Japanse gekte in de vorm van Katamari of doodserieuze biljartspellen. Maar met de bal in The Ball kun je zombies pletten en je hersenpan uitdagen. Snap je er geen bal meer van? Lees dan snel verder of Jan er geen bal aan vond of juist wel.

Het Zweedse Teotl Studios bestaat slechts uit drie man (!) en hebben al diverse prijzen in de wacht gesleept met The Ball. Toen ze tweede werden in de 'Make Something Unreal' wedstrijd was ieders aandacht getrokken en schoot Tripwire Interactive te hulp.
Inmiddels is de game klaar voor commerciële release en moet je wel dronken als een balletje zijn als je niet kunt zien dat The Ball een fijne mix is van een scherpe puzzelaar met een scheutje first-person shooter.

MYSTERIE

In The Ball speel je een archeoloog die een enorme vulkaan in dondert en stuit op een eeuwenoud pistool. Je kunt feitelijk geen ene mallemoer met het object... totdat er een gigantische ronde, goudkleurige bal in beeld rolt met vreemde hiëroglyfen. Met het wapen dat je bezit kun je The Ball van je af stoten en naar je toe zuigen en daarmee is direct het basisprincipe van de game in een notendop uitgelegd.
Met The Ball dien je in uiteenlopende levels namelijk allerlei puzzels op te lossen met als doel dat je steeds dieper in het hart van de vulkaan raakt, alwaar een eeuwenoud mysterie door jou moet worden ontrafeld.

PUZZELEN

Natuurlijk zijn er de bekende pressure plate puzzels waar je op moet staan en The Ball vervolgens elders op moet rollen om een doorgang te forceren. Maar je kunt The Ball ook met grof geweld door obstakels (muren die stuk kunnen, houten wanden) heen laten rollen, terwijl je moet proberen om magnetische onderdelen te ontwijken die je bal af kunnen pakken.
De puzzels worden gaandeweg steeds lastiger, waarbij je soms een hele reeks aan handelingen in de goede volgorde moet zien af te werken voordat je weer verder mag. De game is dan ook veel meer een puzzelaar dan een actiespel.



Hij heeft exact hetzelfde kapsel als die beroemde bokspromotor... Don King Kong.

"IK HEB IN TIJDEN NIET ZO'N LOL MET BALLEN GEHAD."

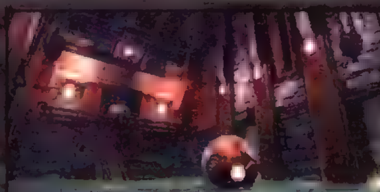
ZOMBIES

Er zit wel degelijk bloederige actie in het spel want je komt ook zombies tegen en boze gorilla's en andere gekke monsters. Die kun je keihard omver rollen en pletten, maar The Ball zelf krijgt gaandeweg ook meerdere functies. Zo kun je op een gegeven moment met landmijnen gaan strooien die zich aan The Ball vastplakken of je rolt je The Ball door een olieplas en vervolgens door vlammen om een vuurzee te creëren met geroosterde zombies tot gevolg. Diezelfde zombies kun je ook in het water rollen, ze kunnen namelijk niet zwemmen. Een leuke tactiek is ook om The Ball bewust op een hoger platform te laten liggen en naar beneden te rollen op het moment dat er zich een groepje vijanden aandient.
Kortom: afgezien van kunsten met mijn eigen scrotum, heb ik in tijden niet zo'n lol met ballen gehad. The Ball is the bomb!





Ik hoor 't jullie denken: 'hij gaat toch niet beginnen over natte ballen...'



Ik zeg altijd maar: een balletje kan raar rollen... (wedden dat jullie me nu onderhand een slijmbal vinden?)

SCHAAMTELOOS

Normaliter doen we dat natuurlijk niet, maar deze indie-game kan wel een steuntje in de rug gebruiken dus maken we even schaamteloos reclame.
Wil je de game in huis halen, surf dan naar www.iceberg-shop.com/the-ball.html en bestel deze fijne bal voor 19,99 euro.



CONCLUSIE

Een flinke scheut Portal, een vleugje Super Monkey Ball, een toefje Metroid Prime en vooral heel veel fun. Het zou eenieder netjes staan deze indie ontwikkelaar een hart onder de riem te steken en The Ball te gaan spelen.



JAN

SCORE **79**

Zo'n uurtje of zeven.

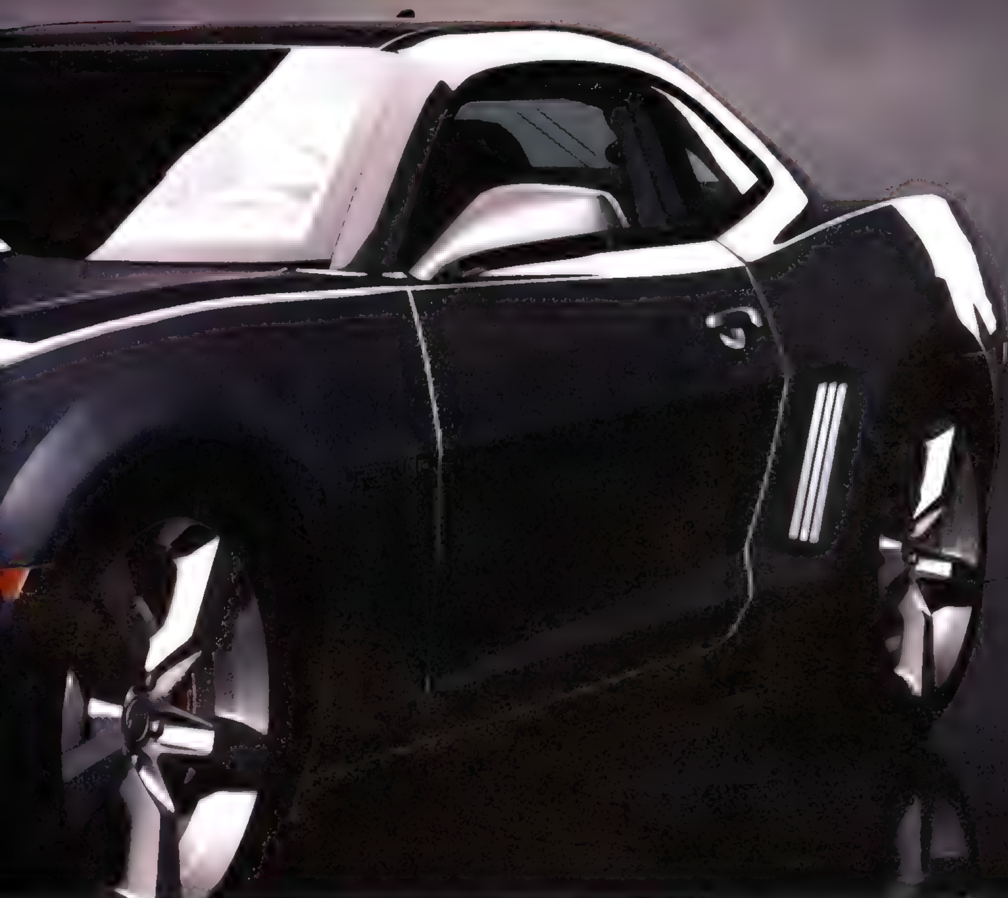
THE BALL
PC
TEOTL STUDIOS / TRIPWIRE INTERACTIVE / ICEBERG INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

16




GOEDKOOP
EN OP DE RELEASEDAG IN HUIS


OP = OP
EXPANSION SET
WORLD WARCRAFT
CATACLYSM
12
34,99
27,99




OP = OP
PS3
Only On PlayStation.
GRAN TURISMO 5
79,99
54,99

FALLOUT: N

Er waren een bak water, een defibrillator, een breekijzer en drie preken van Keith Bakker voor nodig om Wouter achter Fallout: New Vegas weg te krijgen. Want ja, er moest een review geschreven worden en dat werd nog een immense klus, want hoe vang je de grootsheid van New Vegas in een paar honderd woorden?

In mijn kop geschoten door een of andere natnek in een geblokt jasje, gedumpt in een graf en weer opgegraven door een robot genaamd Viktor; de Mojave Woestijn is fucked up, dat kon ik je aan het begin van mijn reis al wel vertellen. Een relaxte dokterknakker lapte me op, wist zelfs mijn smoelwerk naar wens aan te passen, en nadat m'n koppijn een beetje verdwenen was, besloot ik achter die fucker aan te gaan die mij er van weerhouden had mijn werk te doen. Want ik ben verdomme een koerier tot de dag dat ik zal sterven en als ik iets moet bezorgen, dan bezorg ik het ook! Al moet ik het persoonlijk naar de poorten van DE HEL brengen!

DE REDDER VAN GOODSPRINGS

Na wat tests voelde ik me behoorlijk opgeknapt - op een irritant stemmetje in mijn achterhoofd na - en besloot ik het huis van dokter Mitchell te verlaten. Hij woont in een gehucht genaamd Goodsprings dat, op een aardige watervoorraad na, echt geen Molerat voorstelt.
Maar goed, de inwoners zijn wel aardig en ik was Doc Mitchell dankbaar voor z'n hulp, dus besloot ik ze te helpen met de problemen die ze hadden met een groep trieste apen genaamd 'Powder Gangers'.
Ik schoot hun leider Joe Cobb z'n sneue kop van z'n romp met een zielig Varmin rifletje. Natuurlijk, Trudy, Sunny en Ringo hielpen een handje mee, maar ik had dat zooitje criminelen makkelijk in m'n uppie aangekund.

DE WEG KWIJT

Van de aardbodem verdwenen was ik, terwijl mijn Courier door de Mojave dwaalde. Mijn opgesloktheid ging zo ver, dat elke bug en slordigheid als een soort realiteitsbarrière brekend projectiel keihard aankwam, en helaas was dat vrij regelmatig.
Maar ondanks dat en ondanks het feit dat de characters in NV nog steeds zo houterig rondlopen als de Thunderbirds , ik de immer herhalende nummers zoals 'Let the Good Times Roll' en 'Blue Moon' inmiddels wel kan uitkotsen en tachtig procent van alle objecten, items en andere models uit z'n voorganger zijn getrokken, was het een vette reis die nog lang niet voorbij is. Bovendien waren er ook meevallers, zoals de engine die toch nog een stukkie verder uitgewoond is (getuige de grotere variatie in charactermodels en meer scripted geweld, zoals opstijgende raketten en een exploderende monorail), betere en meer voice actors en net even wat meer variatie in de omgeving. New Vegas bruist een stuk meer dan Washington in ieder geval. Geniet een klein stukje mee van mijn reis en check mijn route op de hiernaast afgebeelde map die ik uit mijn Pip-Boy heb gekopieerd.



> "RPG-GENOT MET WEDEROM EEN ZIEKE, SMERIGE EN ZWARTGALLIGE NASMAAK."

De inwoners van Goodsprings waren me in ieder geval eeuwig dankbaar en dat kan nog wel eens van pas komen als ik vers water nodig heb. Hoe dan ook, het was de eerste van vele afleidingen...

IK BRACHT DE WET

In Primm, een dorp verderop, kwam ik meer te weten over de motherfucker die mijn kop een gat rijker had gemaakt. Nadat ik in een hotel (met een achtbaan!) weer wat Powder Gangers de ledematen van het lijf had geblazen, vervulde ik mijn goede daad van de dag door het gezag te herstellen in het wetteloze Primm in de vorm van de NCR, een goed georganiseerde,

IN-GAME GAMEPRET

Iets wat veel RPG's van weleer deden, heeft New Vegas geherintroduceerd: een in-game spelletje dat je tegen NPC's kunt spelen (denk aan Triple Triad uit FFVIII). Caravan heet het, je kunt er flink Caps mee verdienen en het is nog leuk ook!
Neem wel even de tijd om de regels te lezen (jawel, lézen), oefen een paar keer en je hebt een extra miniverslaving middenin de superverslaving, plus een bron van inkomsten. Want met al die wapens plus upgrades die je in New Vegas kunt kopen, kan je wel wat extra cash gebruiken.



EW VEGAS

WOUTER GAAT OP REIS

zwaarbewapende factie.
Mijn reis ging verder (terwijl dat irritante stemmetje in mijn hoofd me 'Wouter' noemde, wat de fuck was dat?). Ik was getuige van de vernietiging van een heel dorp door een gestoorde groep genaamd Caesar's Legion, ontsnapte aan een wisse dood aan de hand van een Deathclaw en in een dorpje genaamd Novac maakte ik vrienden met een sniper genaamd Boone, die me vergezelde op mijn reis.
Het spoor naar de geblokte dude, die Benny bleek te heten, leidde uiteindelijk naar New Vegas. En fuck, het heeft me flink wat ammo en Gecko Steaks gekost om daar te belanden. Ranzige vliegende insecten genaamd Cazadors, die een verschrikkelijk gif met zich meedragen dat je ballen van je lijf brandt, hebben het mij en Boone verdomd moeilijk gemaakt. Maar eindelijk was ik vlakbij...

FREESIDE IS FUCKED

Bij de Gun Runners vulde ik mijn arsenaal wapens aan met gloednieuwe exemplaren, een silenced



.22 SMG, een .44 Magnum en upgrades voor mijn hunter rifle en lever action shotgun, waarna ik in de hoop stront genaamd Freeside aankwam.
Inmiddels was ik mijn zoektocht naar Benny alweer bijna vergeten en hoorde ik het stemmetje in mijn hoofd zeuren om een 'rievjuw', ofzo.
In het randdorp van New Vegas was duidelijk mijn hulp nodig. De eigenaar van een luizige tent genaamd Atomic Wrangler had nogal behoefte aan, ehm... interessante prostituees, en ik besloot hem te helpen. Ik zorgde ervoor dat een smerige Ghoul cowboy-chick voor de Wrangler ging hoereren en wist zelfs een sexbot te regelen, die ik Fisto noemde. Het apparaat vroeg me, na z'n herprogrammering, of ik wilde bukken, terwijl z'n metalen klauwen vervaarlijk begonnen te draaien. Ik slikte.



VERBLIND DOOR DE STRIP

In samenwerking met de Kings, een bende geleid door een charismatische leider, en een brave groepering genaamd The Followers of the Apocalypse, bracht ik weer enigszins de rust terug in het door criminelen geïnfecteerde Freeside.
Toen ik tevreden rondkeek in het bijna vredige dorp dat ik mijn thuis was gaan noemen, herinnerde ik me pas weer die bastard Benny en zijn geblokte pak. Ik riep mijn trouwe volgeling Boone bij me en betrad, na een flink aantal Caps betaald te hebben, The Strip.
Daar viel mijn bek open van de gekleurde neonborden, grote, intacte gebouwen en dronken mensen, iets wat ik in mijn leven nog nooit gezien had. Viktor, de robot die een eeuwigheid geleden mijn kapot geschoten lichaam opgegraven had, nodigde me uit om Mr. House, de grote chief van New Vegas, te ontmoeten. Ik volgde hem het enorme casino Lucky 38 in en voelde aan mijn Purified Water dat mijn avontuur nog maar net begonnen was...
'WOUTER, waar blijft die review!?'

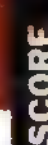


Op zich wist ie wel dat zo'n colbert hem helemaal niet zou staan. Het kwam allemaal omdat z'n moeder had gezegd: "draag nou eens iets met een col, bert...".

CONCLUSIE

New Vegas is Fallout 3 met een iets minder boeiend hoofdverhaal, nieuwe wapens, nieuwe vijanden, upgrades voor je guns en een cool factiesysteem, zich afspelend in een even grijsbruin maar toch nieuw en uitnodigend gebied. Bereid je wel voor op misschien het dubbele aan bugs, vastlopers en andere ellende, maar Obsidian heeft desondanks een knap stuk RPG-genot afgeleverd met wederom een zieke, smerige en zwartgallige nasmaak.

WOUTER



SCORE 88

Heb je het geduld om de soms lange wandelingen, trage laadschermen en hier en daar wat saai 'heen-en-weer-loop' gequest te trotseren en ben je net zo verslavingsgevoelig als ik? Dan is de Mojave Woestijn je nieuwe thuis voor minstens een honderdtal uren. Een lange, ranzige trip, maar eentje waar je zelfs na die eeuwigheid spelen nog ontwenningsverschijnselen aan zult overhouden. En dan is er DLC!

FALLOUT: NEW VEGAS
XBOX 360 / PS3 / PC
OBSIDIAN ENTERTAINMENT / BETHESDA SOFTWORKS / NAMCO BANDAI
1 SPELER
OUT NOW

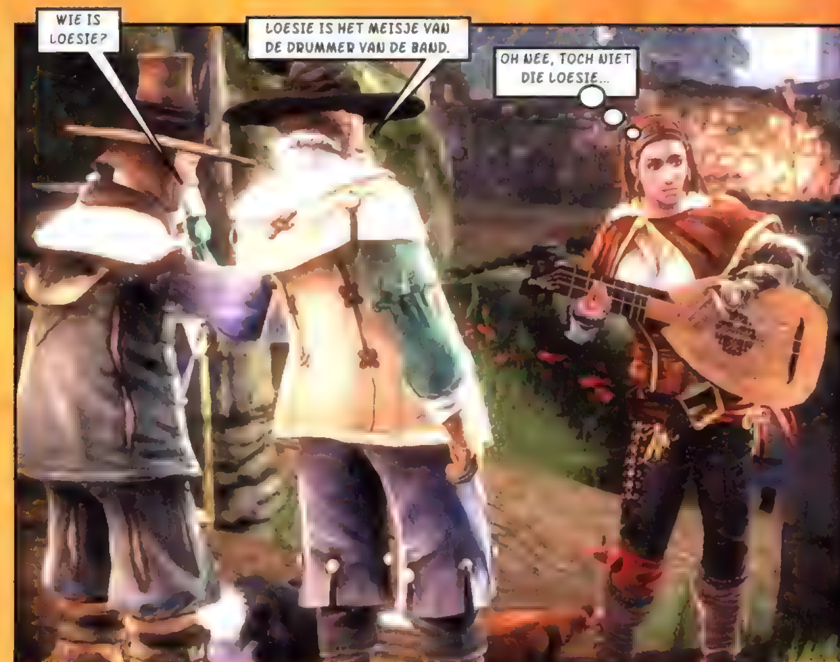






FABLE

Fable III is niet de beste game van dit najaar, het is wel een van de leukste games van dit najaar. Volgens Jan doen de sprookjesachtige wereld, de heerlijke cast en de fijne Britse humor de minpuntjes van het derde deel al snel vergeten.



Een van de eerste bijbaantjes waarmee je je als kersverse held in Fable III mag bezighouden, is Lute Hero. Inderdaad, geen Guitar Hero maar Lute Hero. Onderin beeld verschijnen gekleurde icoontjes die overeenkomen met de knoppen op je Xbox controller. Druk ze goed getimed in en de goudstukken vliegen rinkelend je zak binnen. Hoe langer je foutloos speelt, hoe meer goudstukken je verdient.

REVOLUTIE

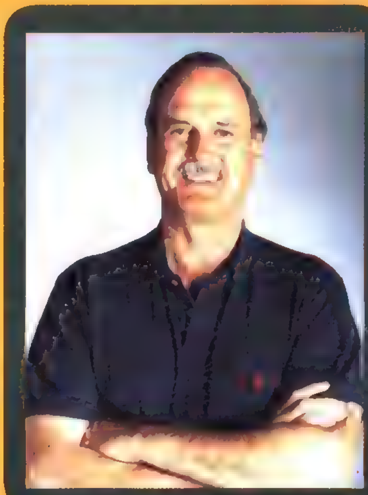
Natuurlijk draait het in Fable III niet om bijbaantjes; het is slechts een van de vele manieren om goud te verdienen. En goud zul je nodig hebben. Als prins van de oude Koning (held in Fable II) heb je je namelijk net afgezet tegen je broer Logan, de huidige heerser van Albion, die met ijzeren hand over het land regeert.
Al heel snel in de game dwingt hij je tot het maken van een onmenselijke keuze; een waarvoor je hem de rest van je leven zult haten, een keuze die je uiteindelijk doet besluiten om een revolutie tegen je broer te ontketenen en hem van de troon te stoten.
Toch komt Logan's gedrag later in het spel enigszins in een ander daglicht te staan. Ik ga hier geen megaspoilers uitdelen, maar hij heeft absoluut een reden voor zijn kille en harde optreden. En wanneer je later in het spel zelf op de troon zit, zul jij de zaken wellicht ook op een andere manier bekijken.

CO-OP

Je kunt Fable III ook online co-op spelen en dat is stukken beter uitgewerkt dan in Fable II. Deze keer voegt het echt wat toe en geeft het de avonturen in Albion een hele nieuwe dimensie.

DUIVELS & NOBEL

Goed en Kwaad spelen, dat was altijd al een van de pijlers van Fable III en 't komt nu prominenter dan ooit naar voren.
Om te beginnen in het uiterlijk van je held. Speel duivels en je oogt als een demon die zo uit Mordor is weggekropen. Strijd voor de goede zaak en je ziet er uiteindelijk uit als Engel Gabriël.
Hetzelfde geldt voor je wapens die mee evolueren naar gelang je ze gebruikt. Gebruik je hoofdzakelijk je zwaard dan zal deze zich ontwikkelen tot een machtig wapen. Hak je daarmee vooral onschuldigen neer, dan zal datzelfde zwaard bloed gaan druppelen.
Veel belangrijker en diepgaander zijn de keuzes die je in de game maakt en de daaraan gekoppelde consequenties. Het is echt wikken en wegen, en bovendien blijven de keuzes je meer dan ooit najagen. Voordat je namelijk Koning wordt, dien je volgelingen te verzamelen die je moet overtuigen door hen dingen te beloven. Wanneer je eenmaal op de troon zit, zal het volk je aan die beloften herinneren en kom je voor heel wat nagelbijtende keuzes te staan.



KONINGSCAST

Fable III heeft de beste voice actors cast ooit, met onder andere namen als Ben Kingsley, John Cleese en Stephen Fry. Vooral Fry en Cleese (zie screen) zijn briljant waarbij die laatste als trouwe butler Jasper met veel stijl en timing je gids is en alle mechanieken van de game uitlegt.

VERADEMING

Fable III kun je overigens niet echt meer een RPG noemen, en de vraag is of het dat ooit is geweest. Het is meer een adventure met RPG elementen maar tegelijkertijd kent de game meer siminvloeden (een van Molyneux' eerste liefdes) dan Fable I en II bij elkaar.
Huizen kopen en verkopen is makkelijker dan ooit omdat je nu een 3D kaart van Albion kunt bekijken en in kunt zoomen met een vergrootglas. Sowieso zijn menu's in Fable III volledig weggetoverd waardoor de hele ervaring gestroomlijnder is dan ooit. Met één druk op de knop kom je in de Sanctuary, de hub van waaruit je kledingsets, wapens en magische handschoenen kunt kiezen. Dit is tevens de plek waar vandaan je van de ene naar de andere plek reist (via de 3D map) en dat allemaal vrijwel zonder laadtijden.
Ook het upgraden gaat in 3D. Heb je genoeg ervaring en volgelingen, dan mag je op de Road to Rule in de schemerwereld (de Spire) letterlijk een pad aflopen langs kisten waarmee je je mêlee-, schiet- en toverkunsten upgrade alsook je expressies en andere randvaardigheden.

> "HET IS ZO ONTZETTEND JAMMER OM ALBION WEER TE MOETEN VERLATEN."



Die gast rechts denkt dat z'n snaarinstrument een slaginstrument is.



Peleton marathonschaatsers bereikt na twaalf jaar de finish van de 376098 stedentocht...



Het is allemaal heel tof en visueel zeer fraai gedaan, en de afwezigheid van menu's voelt als een verademing.

KEUZES, KEUZES

Wanneer je eenmaal Koning bent, zul je zoals gezegd moeilijke keuzes moeten maken. Als goede Koning zullen harde maatregelen je waarschijnlijk zwaarder vallen dan wanneer je een duivels personage bent, en soms zul je moeten kiezen tussen twee kwaden.
Reaver is ook weer van de partij, en de amorele superheld en scherpschutter uit deel II speelt weer een vileine rol. Zo dien je hem te beloven dat je een groot deel van je rijk opoffert om fabrieken neer te zetten. Hou je je daar niet aan, dan heb je de poppen aan het dansen. Wil je Reaver wel tegen je hebben? En wat doe je met het wel of niet neerzetten van bordelen? Wat is je beleid ten aanzien van alcoholgebruik? Hoe ga je om met belasting? Allemaal keuzes die direct invloed hebben op het wel en wee in Albion en waarvan je de consequenties zich voor je ogen ziet ontvouwen.



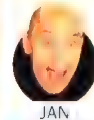
MEER?

Het is daarom zo jammer dat het Koninkje spelen relatief zo kort duurt. Molyneux sprak over ongeveer de helft qua gameplay maar in de praktijk ben je daar toch echt niet meer dan een derde van de speeltijd mee bezig. En dat is echt verdomd spijtig.
Ook de graphics beginnen - hoezeer ik de cartoony stijl ook waardeer en hoe uniek de sfeer die wordt neergezet ook is - af en toe wel wat scheurtjes te vertonen. En sommige spelelementen zijn vrijwel één op één gerecycled uit het vorige deel.
Maar daar tegenover staat zoveel plezier, zoveel goed uitgewerkte humor, zulke spannende maar ook hilarische queesten en een universum dat even uniek als fijn is om in te vertoeven.
Wat ik na het uitspelen van Fable en Fable II had, geldt ook na Fable III: ik wil meer!



CONCLUSIE

Fable III is de meest afgeronde Fable uit de serie waarbij alle onderdelen uiteindelijk als puzzelstukjes in elkaar vallen. Tegelijkertijd zou je willen dat de game langer en grootser was. Niet omdat 'langer' per definitie beter is, maar omdat het zo ontzettend jammer is om Albion weer te moeten verlaten.


JAN

SCORE 88

Tussen de twaalf en vijftien uur, en misschien nog wel meer. Het is allemaal afhankelijk van hoeveel jobs je doet, het aantal zijmissies dat je oppakt, of je alle raadsels van de Demon Doors per se wilt kraken, alle kisten en deuren wilt openen met sleutels die her en der verspreid liggen in Albion, hoeveel tijd je kwijt bent met het inrichten van je huis dan wel huizen en ga zo maar door...

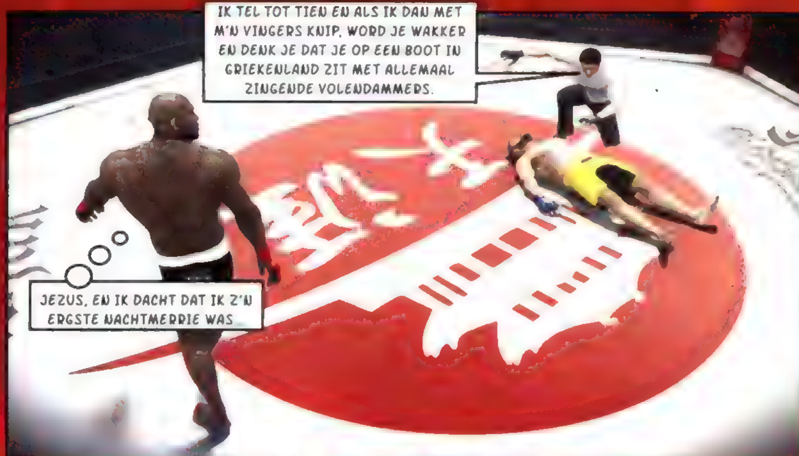
FABLE III
XBOX 360 / PC
LIONHEAD STUDIOS / MICROSOFT
AANTAL SPELERS: 1 - 2
OUT NOW
PC: DECEMBER 2010

16



MIXED MART

Hoewel Wouter al een tijdje geen real-life tikken heeft uitgedeeld ("volgende week ga ik weer trainen, echt waar!") was hij toch dé persoon om MMA te reviewen. Per slot van rekening kan de knakker wel een stoere game op z'n conto gebruiken, na alle koe-knuffel en Volendamse onthullingen die z'n ballen volgens de publieke opinie er niet bepaald groter op hebben gemaakt. Dus legt ie ze maar even op tafel om te bewijzen dat ze er nog bungelen.



Als je de Career van MMA opstart word je begroet door een verdomd vrolijke Bas Rutten. De Nederlandse knokker, die je misschien ook wel kent uit The Men's Room, het in-game TV-programma van GTA IV, zal je trainer zijn tijdens je carrière en dat doet hij met zoveel positivisme dat hij bijna de stoere, niet irritante versie van Emiel Ratelband genoemd kan worden.
Als je een gevecht gewonnen hebt dan prijst ie je de hemel in, als je een oefening goed gedaan hebt dan zegt hij dat je zal pwnen in de ring, maar ook als je verliest, weet ie de zonnige kant van alles in te zien. Want ja, hoe harder je verliest, des te bruter kan je comeback zijn! Met die instelling zou hij een prima hippie zijn, ware het niet dat de meeste boomknuffelaars niet echt de neiging hebben schedels kapot te slaan.
De immer goedgeluimde Bas leidt je door de tutorial, die qua opbouw en snelheid goed in elkaar zit en waarin je natuurlijk een subtiele dis tegenkomt richting MMA's grootste (en enige) concurrent UFC, zoals EA ook al in Bad Company 2 plagend aan Modern Warfare refereerde. Een volkomen onterechte dis echter dit keer, want er wordt gepist over het rondjes draaien met de analoge knuppels waarmee je in UFC de grondgevechten voert, terwijl dit systeem in MMA vijftien keer zo ruk en simpel is. Maar dat gebrek kwam bij mij pas veel later aan het licht...

DE TOCHT NAAR DE SUBTOP

Je opwerken naar de top (hoewel dat de UFC zou moeten zijn, dus laten we het maar de subtop noemen) gaat in de Career van MMA natuurlijk door te knokken en te oefenen, maar het is allemaal veel simpeler uitgewerkt dan in UFC. Het is gewoon een kwestie van oefeningen doen die verdeeld zijn over Clinch, Ground, Standing en Submission, wat meestal neerkomt op het zo snel mogelijk combo's loslaten op een bokszak, rondes overleven, zo rap mogelijk iemand neermeppen of chokes en holds oefenen.
Hier krijg je een paar weken de tijd voor en je stats gaan omhoog aan de hand van het cijfer dat je krijgt voor de oefening, van 'D' tot en met 'A'. Je kunt de oefeningen zo vaak opnieuw doen als je wilt, maar het kost je dan wel weken. Daarnaast kan je vechter een maximum van zestien special moves leren, die je in gyms over de hele wereld kunt halen, te leren van bekende MMA-dudes natuurlijk. Het begint allemaal lekker en het is verslavend genoeg, maar dan wordt de moeilijkheidsgraad van zowel de oefeningen als de gevechten langzamerhand opgevoerd en komt er een vervelend ventje om de hoek kijken... Frits Frustratie.

"RUIG, LICHT VERSLAVEND, REDELIJK SOEPEL SPELEND, TITANIUMHARD EN VROLIJK TEGELIJK."

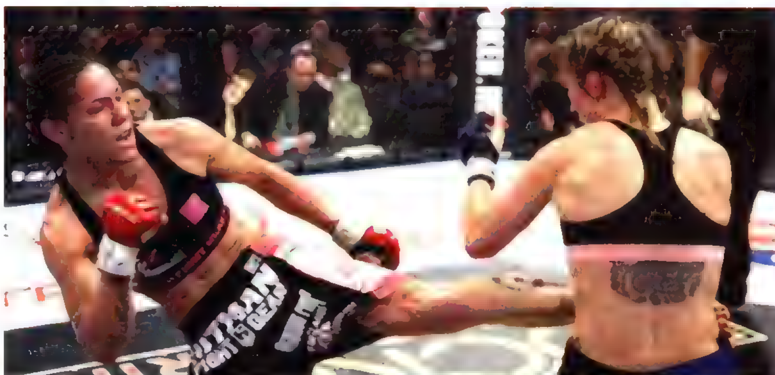
DE VEREISTEN VOOR POOK-RUKKEN

De besturing van MMA is gebaseerd op het systeem uit de Fight Night serie, wat betekent dat je met je rechter analoge pookje meppen uitdeelt en in combinatie met de linker trigger schoppen (hoewel je ook voor een UFC-achtig control scheme kunt gaan).
Je pookje rechts naar boven drukken is een jab met je rechtervuist, links naar boven is met je linker klauw jabben, een half rondje is een hoek en helemaal van links onder naar rechts boven (of andersom, whatever) is een uppercut.
Het werkt op zich wel, maar zorgt er in het geval van de 360-versie voor dat je een verse controller nodig



GEMISTE KANS!

Waar zijn de chicks in MMA!? Anders dan de UFC heeft Strikeforce, de belangrijkste organisatie in MMA, ook competities voor vrouwelijke brawlers (zie screen). Toch zijn er geen females te vinden in deze game, wat wel een gemiste kans genoemd mag worden. Niet dat dames met enorme armen en platgestampte neusjes zo lekker zijn, maar gewoon, omdat het kán!
Nou ja, volgend jaar dan maar...



IAL ARTS





VEEL BROEKIES!

De Character Creation in MMA is een stuk minder uitgebreid dan die in UFC, vooral als het neerkomt op het customizen van het smoelwerk van je vechter, maar qua kleding (en dus sponsoring) is EA natuurlijk koning, heer en überlord. Vandaar dat je ook tussen honderden verschillende broekjes en T-shirts kunt kiezen, aantallen waar zelfs een game als De Sims 3 nog een puntje kan zuigen.

hebt en niet zo'n afgeragd exemplaar zoals er tien van onder mijn bank liggen, want anders gaat het pook-rukken nog minder nauwkeurig dan... ehm, scheerschuimloos je ballen scheren met een kaasschaaf.

Met een geurig nieuwe controller werkt MMA dus prima... totdat ik me in de oefeningen wat meer op de submissions begon te concentreren. Als je skill in dit onderdeel namelijk niet hoog genoeg is, lijkt het systeem gewoon te falen, waardoor meneer Frits Frustratie in mijn oor kwam schreeuwen: "WAT DE FUCK DOE IK FOUT!? Jullie willen niet dat ik ga button mashen, maar ik mag wel de controller tegen de muur smijten!?"

De oplossing is: de submission oefeningen gewoon honderd keer opnieuw doen (ook al faal je) waardoor je skill langzaam omhoog gaat. Iets wat nauwelijks boeiend genoemd kan worden, maar waarna het choken en holden wel makkelijker gaat en je minder het idee krijgt dat het systeem je loopt te fucken. Toch, het pookjes draaien in UFC is beter, vooral omdat veel van het grondwerk in MMA met een simpele druk op de knop gedaan kan worden (zoals positionen en opstaan), iets wat de snelheid er weliswaar in houdt en laagdrempeliger is, maar veel van de spanning weghaalt. En het is een tikje n00by :)






Da's knap. Eerst een Spinning Hook Kick dan een Roundhouse Kick, afgerond met een Nigel...

BOER MET KIESPIJN

Doordat ik tijdens mijn carrière mijn skills in submissions een beetje liet liggen, dankzij Frits, liepen de gevechten op z'n zachtst gezegd nogal voorspelbaar af. Óf ik sloeg mijn tegenstander binnen een halve minuut tegen de grond (tachtig procent van de gevechten) óf het grondspel werd ingezet en als ik eenmaal in een choke of hold terechtkwam, was ik totaal kansloos.

Combineer dit met verdomd lange laadtijden voor de fights, en het resultaat was dat ik veel te lang zat te wachten op óf een winst binnen een minuut óf een frustrerend verlies na soms wel battles van een minuut of vijf.

En dan maakt het niet uit hoe vrolijk Bas Roet'n (zoals hij zichzelf noemt) met z'n grenzeloze enthousiasme zegt "he who laughs the last, laughs the best", lachen doe ik dan weinig...

CONCLUSIE

MMA is een best lekker vechtspelletje; ruig, licht verslavend, redelijk soepel spelend, titaniumhard en dankzij Bas Rutten vrolijk tegelijk. De boel is helaas te vaak ongebalanceerd en wat betreft het aantal modes en uitgebreidheid doet de game onder voor z'n enige concurrent. Om te zeggen dat het UFC voor n00bs is, dat is te weinig credit, maar het is in ieder geval niet UFC voor 1337's


WOUTER

SCORE 77

Behalve de Career en de potjes 'Fight Now' valt er weinig te doen in MMA, dus zal de houdbaarheid grotendeels afhangen van de online mode. Hier zet EA hoog op in, met tournaments, Live Broadcasts en al die shit, dus het zit er dik in dat dat wel goed komt.

MMA
PS3 / XBOX 360
EA SPORTS / ELECTRONIC ARTS 16
1 - 2 SPELERS / ONLINE: 1 - 2 SPELERS
OUT NOW



WAARSCHUWING!!!
Bevat harde meningen die fanboys en meelopers aanstotelijk kunnen vinden!

RED DEAD REDEMPTION

EEN GOED SPEL...

Red Dead Redemption is om te beginnen wel een goed spel, de graphics zijn goed en de wereld is heel geloofwaardig, van de winkeltjes tot de uitgestrekte prairies waar veel te beleven is. John Marston is de cowboy die het allemaal meemaakt, op zijn kettingrokersstem na is hij een goed karakter met een eigen persoonlijkheid. Het schieten werkt wel en het verhaal is goed te volgen.

MAAR GEEN MEESTERWERK!

Laat ik beginnen met de missies die voor mij wel het grootste deel uitmaken. De missies waren ok, maar niet veel meer. Meestal niets wat je nog nooit eerder in een ander spel hebt gedaan, bescherm dit, schiet vanaf paard of koets op achtervolgers, voltooi de race om het vertrouwen te winnen van dat persoon. Maar dan de missies waarin je iets nieuws doet zoals aan een mijnkarretje hangen zijn erg vermakelijk.

VREEMDHEDEN IN MISSIES

John Marston is een outlaw die nu zijn oude gangleden moet opsporen om weer gelukkig bij zijn familie te kunnen leven. Klinkt simpel genoeg maar John Marston is nogal snel afgeleid door mensen die hulp nodig hebben. Sherrifs, wonderdokters boeren. Ze hebben eigenlijk niets met het hoofdverhaal te maken en helpen John bijna niet verder naar Redemption (aflossing). Zo moet je koeien terugbrengen naar de stal, Who the fuck cares? ik ben een outlaw, ik wil mijn laatste werk afmaken zodat ik weer bij mijn familie kan zijn!

RONDKLOTEN VERKLOOT

De wereld van RDR is enorm en je zult er veel tijd in rondrijden op je paard. En als je geen zin hebt in missies voltooien kun je altijd nog rondkloten in de open wereld, dit is een Rockstar game tenslotte. Wat ik bijvoorbeeld het leukste uit GTA: San Andreas vond was dat de wereld niet gelimiteerd was tot een stad, je had nu ook woestijnen en bergen en bossen om in te stunten. Nu heeft Red Dead Redemption die ook, alleen waarmee ga je rondracen? Met een paard kun je geen loopings of hoge jumps maken vanaf kliffen, en een postkoets komt de helling niet op. Mensen overrijden dan? Lopende mensen vind je alleen in dorpjes of steden dus als je midden in de desert zit ben je fucked. Dieren overrijden vind ik echt een no-go en ze doodschieten voor de lol nog minder. Stranger missions zijn geinig. Poker is wel leuk, je kunt de tijd vergeten en later doorhebben dat je bijna een uur hebt zitten pokeren. Voor mij de enige reden om de wilde vlaktes op te trekken is om je te vergapen aan al de vreemde glitches. Je komt echt gestoorde shit tegen daar in het wilde westen, de glitches zijn grappig maar nooit frustrerend (in dat je bijvoorbeeld vast zit in een muur).



PASPOORT

POWER UNLIMITED

NAAM: Sacha Kijzers
LEEFTIJD: 17 jaar
SCHOOL: HAVO
FAVO PLATFORM: PSP en PS3
FAVO GAME: Peace Walker, God of War 2 en Half-Life 2

CONCLUSIE

Red Dead Redemption is zeker een goed spel van hoge kwaliteit maar het is zeker geen meesterwerk wat jaren lang onthouden zal moeten worden.

SCORE

GRAPHICS: 8
realistisch en stoffig

CONTROLS: 7
alles werkt zoals het zou moeten

GAMEPLAY: 7
buiten de missies eigenlijk niet veel interesants en de missies zijn ook niet wereldschokkend

6,5
de core meeslepend maar de rest meestal onnodig en onboeiend

TOTAAL: 7



Tja, een beetje raar begin van een review: een waarschuwing in plaats van een intro (het is trouwens aanstootgevend, niet aanstotelijk). En om in de eerste vier zinnen vier keer het woordje "goed" te gebruiken vind ik ook... uuuh... niet zo goed.

Verder is het voor de leesbaarheid sowieso handig om af en toe een 'harde return' te gebruiken, anders krijg je zo'n letterbrij, en een kommaatje op z'n tijd kan ook geen kwaad.

Het einde vind ik eveneens niet oké, vooral omdat het geheel nogal abrupt stopt en er niet wordt toegewerkt naar een conclusie of het verhaal 'rond' wordt gemaakt.

Eerlijk gezegd vind ik alles tussen het begin en het einde ook niet groots (ik heb 't overigens wel iets ingekort). Het is weinig verhalend/meeslepend geschreven waardoor het leest als een opsomming van: 'dit vind ik wel leuk, dit vind ik niet leuk'.

In een blad als de PU moet je er rekening mee houden dat je vaak schrijft over games die een deel van de lezers nooit zullen kopen (de game is niet hun genre, niet op hun systeem, geen geld voor). Je loopt dan het gevaar dat men ook niet geïnteresseerd is in de recensie van zo'n game; daarom is het belangrijk dat verhalen in de PU voor iedereen leuk en interessant zijn om te lezen, en in dat opzicht schiet deze recensie echt tekort.

OPROEP

Niet geschrokken van het harde oordeel van The Judge? Denk jij dat je een 'PU-waardige' review kunt schrijven? Ben jij Level 17 op PU.nl? Trek dan de stoute schoenen aan en schrijf een review over een recente game. Judge Ed ziet jullie schrijfsels graag op zijn bureau belanden om er zijn keiharde oordeel over uit te spreken.

DOWNLOADABLE GAMES

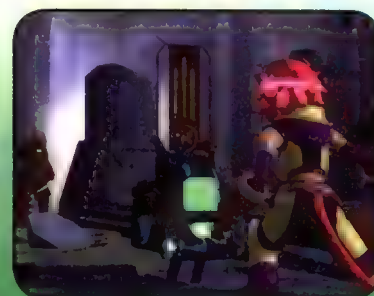
Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

BLADE KITTEN

XBOX LIVE | PSN

De ontwikkelaar is failliet dus voor hen maakt het geen drol meer uit of je deze game aanschaft of niet. Toch moest je het maar niet doen, want je kunt je geld nog beter uitgeven aan een motorhelm voor je cavia.
Blade Kitten is een van de meest simplistische platformgames sinds tijden en, veel erger, helemaal niet leuk om te spelen.
Je kunt springen, tegen muurtjes klauteren en vechten met een magisch zwevend zwaard. De tegenstand is om te janken zo zwak dus met een beetje button bashen kom je er wel.
Het verhaal doet er niet toe en de gameplay eigenlijk ook niet. Sterker, de hele game doet er niet toe.
Mocht je toch opgewonden raken vanwege de woordcombinatie Blade en Kitten: knock yourself out.





€ 14,99 1200 PUNTEN SPELERS 1 SCORE



DEAD NATION

PSN

Dead Nation is een must buy! Dit is zombies knallen zoals je dat altijd al hebt willen doen. De game is even simpel als verslavend.
We hebben te maken met een top down shooter, waarin je moet overleven in een stad loaded met zombies. Je begint de game met simpele schietijzers en hoe verder je komt hoe groter je wapenarsenaal wordt. Na iedere sectie kun je met je verzamelde cash je wapens verbeteren. Denk hierbij aan krachtigere kogels, meer munitie, sneller herladen, extra handgranaten, mijnen en fakkels.
Tijdens het knallen moet je een beetje tactisch te werk gaan. Zo kun je zombies lokken met een lichtfakkel, waarna een handgranaat de boel lekker uitdunt. Oh, en wist je dat zombies een hekel hebben aan autoalarmen?





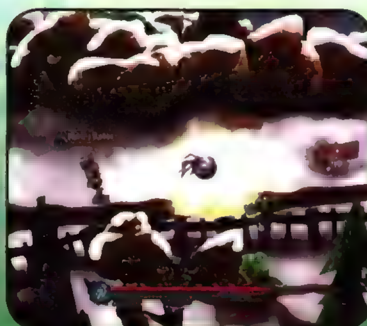
€ 14,99 SPELERS 1 - 2 CO-OP ONLINE SCORE



DEATHSPANK: THONGS OF VIRTUE

PSN / XBOX LIVE

Voor iedereen die het originele Death Spank heeft uitgespeeld, is hier het vervolg. Geen ridderachtige setting meer, maar gewoon keiharde schietactie. Oké er kan nog wel gemept worden met allerhande wapens en magische spreuken zijn ook nog voorradig, maar de setting is wat meer van deze tijd.
De game is verder exact wat je er van zou verwachten; een echte dungeon crawler dus. Lekker groteske monsters kapot maken met verschillende combo's waarbij het een must is om je gezondheid op pijl te houden.
Het verhaal zal je ongeveer zeven à acht uur bezighouden en dat is dan zonder de sidequests die ook ditmaal weer aanwezig zijn. Net als de humor overigens.
Een heerlijke dungeon crawler dus en precies op tijd ook, want wij waren toevallig net klaar met de eersteDeath Spank.





€ 12,99 1500 PUNTEN SPELERS 1 SCORE

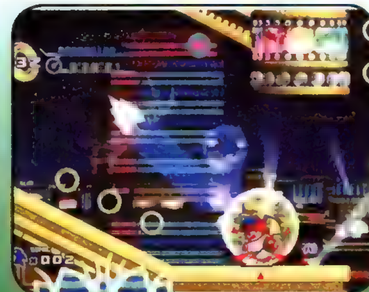


SONIC THE HEDGEHOG 4: EPISODE 1

WiiWARE / iPHONE / XBOX LIVE ARCADE / PSN

Op welk systeem je Sonic 4 ook speelt, je gaat geheid genieten van de strakke beelden, heldere kleuren en onnavolgbare snelle gameplay. Maar dan moet je natuurlijk wel liefhebber zijn van de klassieke 2D-Sonic games. Veel nieuws hoef je in dit spel namelijk niet te verwachten.
Je kunt Sonic als een doelzoekend projectiel richting bumpers en vijanden lanceren, in de Labyrinth-levels draagt hij soms een toorts, in de Casino Zone draaien de kaarten om die Sonic voorbij roetsjt, maar qua vernieuwingen blijft het bij dit soort details.
En misschien is dat maar goed ook; als we terugdenken aan de weerwolven, zwaarden en shitty vriendjes die de afgelopen jaren menig Sonic-spelletje hebben verpest. Dit is, gewoon, Sonic die doet wat hij goed kan, en dat doet hij dan ook goed.





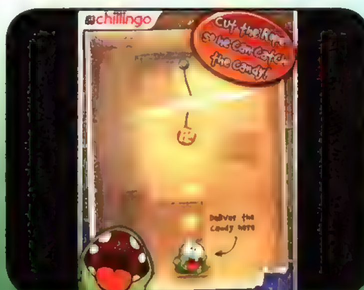
€ 7,99 - 15,00 1200 PUNTEN SPELERS 1 - 2 SCORE



CUT THE ROPE

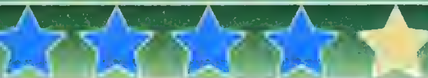
iPHONE / iPAD / iPOD TOUCH

Let's cut the crap: Cut The Rope is een van de beste casual games die je op de iPhone of iPad kunt spelen. Het spel levert kleine, eenvoudige puzzelpret, die je intuïtief, met een simpele vingerbeweging bestuurt.
Die vingerbeweging maak je om één of meer touwtjes door te snijden, zodat het daaraan verbonden snoepje omlaag valt in de bek van een draakje, eventueel na wat slingerbewegingen, vanwege andere touwtjes.
Spelenderwijs doen luchtbellen, ballonnen, katapulten en andere prullaria hun intrede in levels die desondanks altijd overzichtelijk en één scherm groot blijven.
Perfect voor casuals, maar een open minded hardcore gamer zal - eenmaal begonnen - ook zijn glimlach voelen groeien, en het is zeker niet makkelijk om in de latere levels alle sterren te pakken.





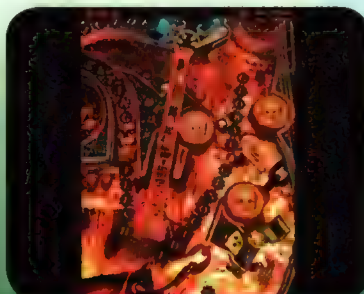
€ 0,79 - 1,59 SPELERS 1 SCORE



SLAYER PINBALL ROCKS HD

iPHONE / iPAD / iPOD TOUCH

Gestuwd door ronkende gitaarriffs raast de metalen kogel over het bebloede pentagram terwijl de zanger van Slayer 'GLOBAL GENOCIDE!' schreeuwt. Jawel dames en heren, het 'kick ass metal'-gevoel is alom aanwezig in deze flipperkast. Wat wil je ook anders, als deze is gebaseerd op muziek, sfeer en thematiek van Slayer's nieuwste langspeelplaat 'World Painted Blood'. Niet hun beste elpee overigens, dus wel jammer dat je geen riffs van andere platen krijgt te horen.
Het spel blijft in essentie natuurlijk flipperen, al kun je in deze kast ook een 'Tap Tap Revenge'-achtige minigame activeren.
Toch, Slayer is Slayer, die flipperkast steekt goed in elkaar, en je voelt je gewoon helemaal 'kick ass metal' als je op hoog volume de stalen bal in de schedel knalt en Tom Araya 'POISON IN YOUR BRAIN!' hoort grommen.





€ 2,39 SPELERS 1 SCORE

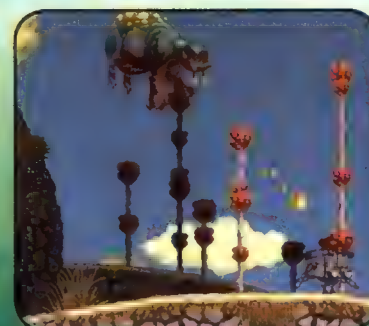


ROBOX

WiiWARE / Wii

O jaaaaaaa, een 2D-platformer met een schattig klein robotje dat je springend en schietend door weelderige, prentenboekachtige omgevingen moet loodsen terwijl je net als in Metroid permanente power-ups kunt vinden om toegang tot nieuwe gebieden te forceren... daarmee breng je ons wel in de stemming.
Die stemming sloeg echter om als een blad aan een boom toen we eenmaal met spelen begonnen. Waaant waaat gaaaat daaaat jaaaa aaallemaaaal traaag, maaaan. Het robotje voelt ook een beetje gehandicapt, omdat hij alleen recht vooruit kan schieten, terwijl vijanden van alle kanten komen. Frustratie alom dus, ook door de hoge moeilijkheidsgraad en het gebrek aan een plattegrond, waardoor onze speeltijd vooral bestond uit zwerven, sterven, zwerven en sterven. En dan gaan zelfs die weelderige, prentenboekachtige omgevingen snel vervelen.





1000 SPELERS 1 SCORE



COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

UITGEVER Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Miranda Mettes
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 46,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via www.hubstore.nl. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service), schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3390, 2001 DJ Haarlem, of mailen naar abonnementen@hub.nl. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr 023 - 5364401.

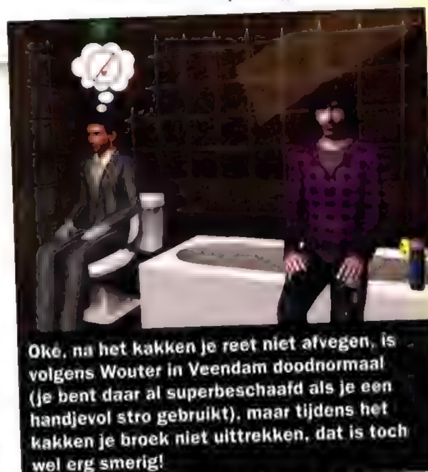
Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem





ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Nu de Wii, Move en Kinect allemaal op de markt zijn, beseffen we opeens dat er straks een generatie kids aankomt die schaapachtig naar een controller zal staan kijken. 'Wat is dat nou voor ingewikkeld ding met knopjes erop? Dat ze daar vroeger mee wilden spelen.'
★ Assassin's Creed: Brotherhood krijgt een fraaie 95 in deze PU, en daar heeft die ongelofelijk vette trip naar Rome niks mee te maken, volgens Jan: "Ik ben altijd meer een sushi-man geweest."
★ Final Fantasy Online krijgt een onvoldoende in de PU onder andere omdat het vol zit met bugs. Tegen die bugs valt nog wel te patchen, en dat heeft Square inmiddels ook gedaan. Tegen het cijfer niet. Althans daar gaan we vanuit. Ter controle zullen we het blad de komende maand in de winkels blijven controleren.
★ JJ en techniek, dat is geen ideale combinatie blijkt keer op keer. Nu deed zijn gaming router raar en wat ie ook deed, hij bleef problemen veroorzaken. Toen heeft hij het apparaat maar met een hamer stuk geslagen. "Want", zo meldde onze driftkikker, "dan weet ik in ieder geval zeker waaraan hij kapot is gegaan."
★ Leuk dat Kinectables voor de Kinect, maar je moet wel oppassen als je straks aan je vriendin vraagt of je 'even haar tijgertje mag aaien'.
★ Codemasters heeft, als alles goed is gegaan, inmiddels alle bugs in F1 2010 gefixed met een patch. Kunnen jullie JJ dan nu met rust laten?
★ We hebben allemaal meegekeken tijdens Wouter's testsessie van The Sims 3. Gewoon omdat we probeerden te snappen wat er nu precies zo leuk is aan die game. Nou, dat snappen we nog steeds niet. Wel hebben we geconstateerd dat Sims na het kakken hun reet niet afvegen. EA werkt inmiddels aan een patch.


Oké, na het kakken je reet niet afvegen, is volgens Wouter in Veendam doodnormaal (je bent daar al superbeschaafd als je een handjevol stro gebruikt), maar tijdens het kakken je broek niet uittrekken, dat is toch wel erg smerig!

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% Knokken om de paar exemplaren die we van Black Ops binnen kregen.

8% Blij zijn dat we Kinect ook zittend kunnen testen. Hé, we blijven old skool gamejournalisten. We staan alleen op om naar de WC te gaan; een incontinentieluier tijdens het gamen is ons net een stapje te ver.

10% Een droge bek krijgen van Fallout: New Vegas.

7% Verbaasd staan dat er ook nog goede Sonic games gemaakt worden.

11% Kijken hoe Wouter met drie meisjes speelt in The Sims 3.

13% Onze friends list op Xbox Live en PSN als een malle vol zien stromen met Call of Duty: Black Ops. Zou het een populair spel zijn?

8% Zweren dat we nooit meer luisteren naar Peter Molyneux nu hij wederom zijn eigen games afkraakt. Dat is ónze taak.

9% Blijven kibbelen over wat nu leuker is: FIFA 11 of PES 2011 en daar dus nooit uitkomen.

12% Die discussie niet bepaald hebben bij Medal of Honor vs Black Ops. Of je moet bij EA werken.

10% Concluderen dat James Bond Blood Stone de eerste game is van een film die niet uitkomt.



WOUTER WÈL COOL?

Wouter is 't natuurlijk wel een beetje gewend dat ie in de PU gedist wordt, maar echt leuk vond ie het toch niet dat we z'n koe-knuffel foto en die in Volendams kostuum in de PU afdrukten.
Ed wilde het met 'm goedmaken en gaf Wouter de mogelijkheid om wat foto's aan te leveren waar uit zou blijken dat hij best wel stoer is op z'n tijd.
Helaas is Wouter ook best wel lui op z'n tijd, dus het kwam er maar niet van. Oké, dacht Ed, dan speur ik zelf wel iets stoers op, en zo vond hij deze foto van Wouter op een snowboard met Maarten en vriendin, gemaakt in SnowWorld Zoetermeer vorige maand. Tja... snowboarden kàn best stoer zijn, maar als je dat doet op de babyhelling terwijl je vriendinnetje je handje vasthoudt, is het ineens een heel stuk minder cool. Sorry Wouter, volgende maand dan maar?



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL...

Ed heeft weer een aantal grappige verschrijvingen van de PU-redacteuren voor jullie verzameld. Tussen haakjes staat wat er vermoedelijk is bedoeld...

- Het lijkt een voetnoot in de zijlijn [kantlijn]
- Ik vermaakte me kosteloos [kostelijk]
- Omdat men gewoon geen antwoord op de vraag wil stellen [geven]
- Er zijn miljoenen soldaten die gesneuveld zijn en hun leven hebben gegeven [die zijn heel erg dood]
- Aldus de alternatiefnemer [initiatiefnemer]
- De charme van de game voerde al snel de overtoon [boventoon]

TO DO LIST

- GAAN WE EIGENLIJK DE KOMENDE MAAND IETS ANDERS DOEN DAN DE MULTIPLAYER VAN CALL OF DUTY: BLACK OPS SPELEN?
- MOSZKOWICZ INHUREN ALS YAMAUCHI OPNIEUW GRAN TURISMO 5 DURFT UIT TE STELLEN. WE GAAN SONY DAN AANKLAGEN VANWEGE ZWARE EMOTIONELE EN SCHADE. EN JA, DAT PROCES ZULLEN WE KEER OP KEER VERTRAGEN EN UITSTELLEN. DAAR IS MOSZKOWICZ NET ZO GOED IN ALS YAMAUCHI.
- WE VONDEN SPORE AL VAAG, MAAR DARKSPORE GAAT DAAR NOG FLINK OVERHEEN. CROGINETORS ZELEM EN VEX DIE WONEN OP DE PLANEET NAKTO WORDEN BEDREIGD DOOR DE DARKSPORE, MAAR GELUKKIG IS DAAR DE HULP VAN ZRIN VAN DE PLANEET CRYOS. TUURLIJK...
- OVERIGENS ZWEERT MAARTEN DAT HIJ DE AFGELOPEN ZOMER NOG HEERLIJK OP VAKANTIE IS GEWEEST OP CRYOS.
- PROBEREN IN SHOGUN 2: TOTAL WAR WAT DE GROTE LEIDER KIM AL JAREN DOET IN NOORD-KOREA: GROEPEN AZIATISCHE SOLDATEN GEHOORZAAM VOOR JE LATEN MARCHEREN. OVERIGENS ZIET KIM ER TEGENWOORDIG MEER UIT ALS DE GROTE LIJDER, MAAR DAT TERZIJDE.
- DIEGENE DIE DEF JAM RAPSTAR MOET GAAN REVIEWEN, IS GOED DE LUL BIJ ONS. WANT WIJ AARTSBLANKE BLEEKNEUZEN KUNNEN ER ALLEMAAL GEEN HOL VAN. DE BANK IN HET TESTHOK IS DAN OOK NU AL VOLLEDIG VOLGEBOEKT MET 'PUBLIEK'.
- DANCE CENTRAL, DANCE PARADISE, JUST DANCE 2, MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE, DANCE EVOLUTION, DANCE MASTERS... WAT WILLEN DIE PUBLISHERS NU VAN ONS? ZOUDEN ZE SOMS VIA DE WEBCAM ILLEGAAL MEE KUNNEN KIJKEN EN ZICH DUS COMPLEET KAPOT LACHEN OM AL DIE IDIOOT DANSENDE GAME-JOURNALISTEN-GEEKS...

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- ✗ HEREN, WE HEBBEN DE INDRUK DAT NIELS NIET ZO BLIJ IS MET DIE KERSTBOOM MIDDEN OP ZIJN BUREAU.
- ✗ WILLEN DE DRIE J'S ALS DE DROMMEL TIJD VRIJMAKEN OM DE MULTIPLAYER VAN BLACK OPS TE TESTEN!
- ✗ MAARTEN EN JAN, WILLEN JULLIE SAMEN OP REIS? HET IS VOOR DIRT3, DE NIEUWE FLASHPOINT EN BODYCOUNT.
- ✗ WOUTER, JIJ KAN WEL WEER EENS EEN KEER OP PERSTRIP, TOCH? NEE, GEEN GEKOE-KNUFFEL OF EEN REISJE NAAR VOLENDAM OF SNOWWORLD... MAAR NAAR LONDEN VOOR DE NIEUWE EA GAMES!
- ✗ JONGENS, ZOEK EENS HAARFIJN UIT OF DIE KINECT NOU ECHT WAT IS.
- ✗ JURJEN, JE HAD 'T BELOOFD: VERTEL ONS ALLES OVER DE NIEUWE MORTAL KOMBAT.
- ✗ ER LOOPT HIER EEN ZWARTE MUIS ROND DIE DE HELE BOEL ONDERKLIEDERT!
- ✗ JONGENS, WAT MISSEN WE 'M TOCH IN DEZE SOMBERE DAGEN: DE GOUDEN ZON...

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 205 LIGT 17 DECEMBER IN DE WINKELS

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/Power Unlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste bètacodes of games voor PS3 en Xbox 360. Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Simpel: schrijf een recensie in één tweet met als tag #PUtwit en maak kans op eeuwige roem!


zrmsqt Jeroen Schuijer
@Power_Unlimited wanneer kan ik die #putv items nou eens op m'n iPhone gaan bekijken? #putwit
18 hours ago


WeezenbeekBryan Bryan Weezenbeek
diablo III demon hunter bekend gemaakt! kan niet wachten op de game! #putwit
20 hours ago


Jizzytatsu Duc Janssens
#PUtwit MoH: Campaign vrij saai, online erg goed ondanks karige maps/wapens
25 Oct


Inhumanous Daw Rietveld
#Vanquish is het best te beschrijven als Marcus Fenix met een raket in z'n ars! #PUtwit
24 Oct

CHICK VAN DE MAAND

DEZE MAAND VIEL ONZE KEUS OP CLAUDIA UIT CASTLEVANIA. EEN ONSCHULDIG OGEND MEISJE, EENVOUDIG GEKLEED, BLOTE VOETEN, OPEN BLIK... WE ZIEN ONS AL HELEMAAL LIGGEN IN DE HOOIBERG.

DROL VAN DE MAAND

FINAL FANTASY XIV ONLINE

Even dachten we dat Steven wellicht weer zou terugvallen in z'n oude verslaving: het kapot spelen van online games. Final Fantasy XIV zit echter zo vol mankementen dat ie zonder ingrijpende patches slechts een paar uur te harden is. Jammer voor de game, beter voor Steven (en z'n omgeving).



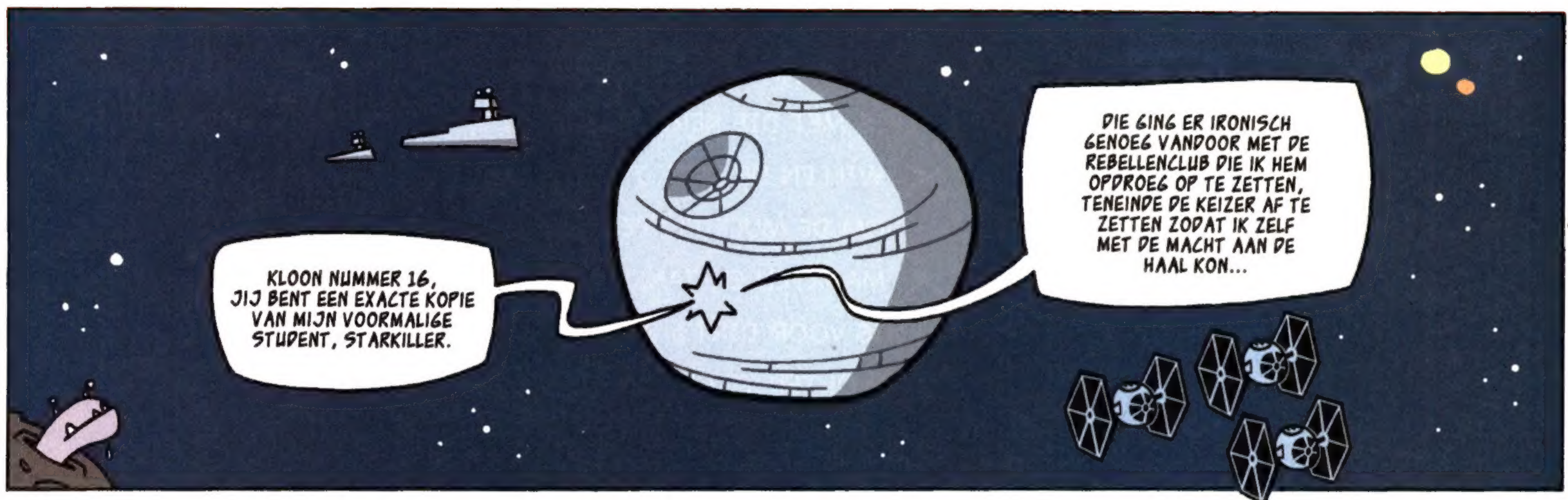


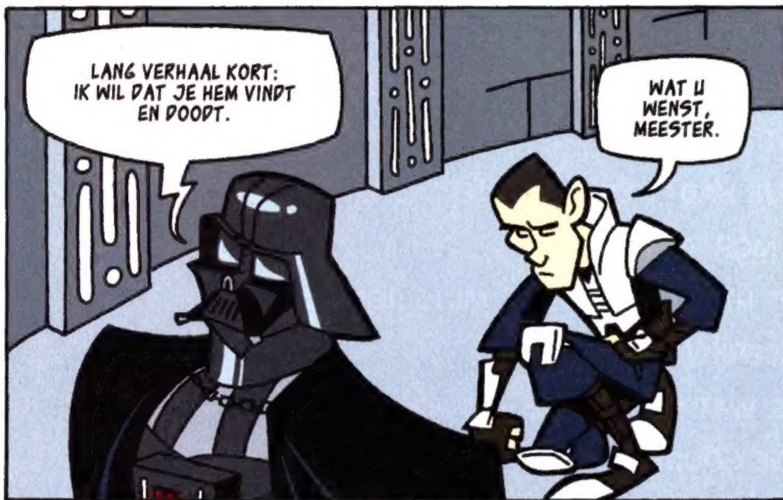
"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

SHOGUN 2: TOTAL WAR



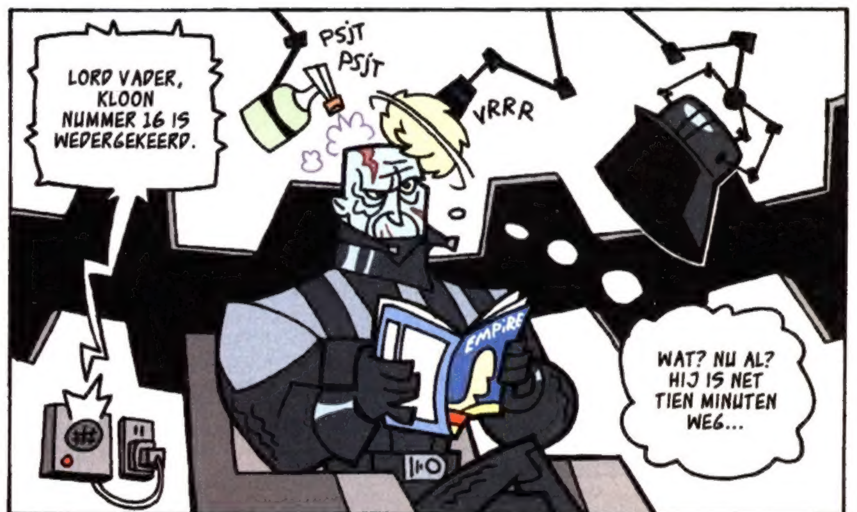
Die Japanners snapten al heel vroeg dat wanneer het regende je iets met een puntdak moest dragen.

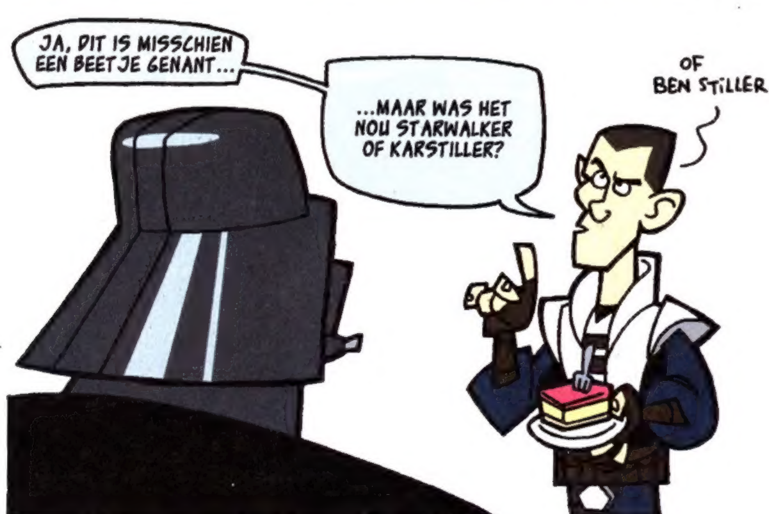

KLOON NUMMER 16, JIJ BENT EEN EXACTE KOPIE VAN MIJN VOORMALIGE STUDENT, STARKILLER.
DIE GING ER IRONISCH GENOEG VANDOOR MET DE REBELLENCLUB DIE IK HEM OPDROEG OP TE ZETTEN, TENEINDE DE KEIZER AF TE ZETTEN ZODAT IK ZELF MET DE MACHT AAN DE HAAL KON...

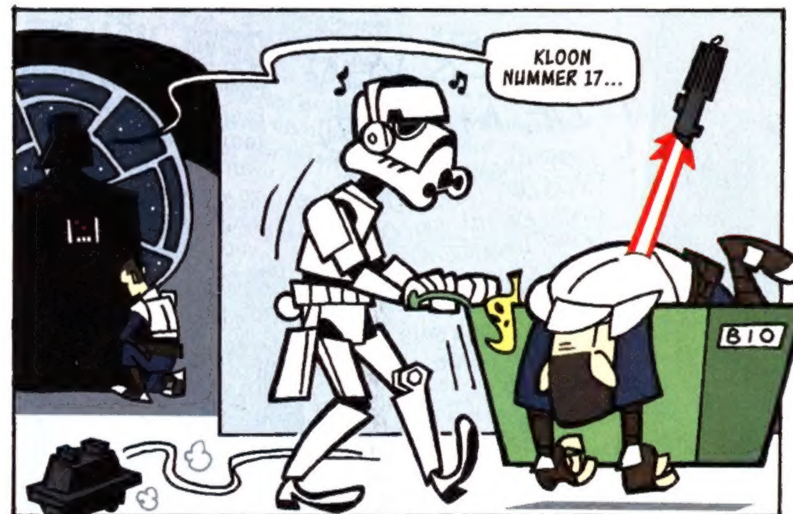

LANG VERHAAL KORT: IK WIL DAT JE HEM VINDT EN DOODT.
WAT U WENST, MEESTER.


JE MOET ALLES LEREN HATEN WAT HIJ LIEFHEEFT.
OOK TOMPOEZEN?
VOORAL TOMPOEZEN!


GA NU, EN LAAT DE DUISTERE ZIJDE ZEGEVIEREN!
JA, MEESTER.


LORD VADER, KLOON NUMMER 16 IS WEDERGEKEERD.
PSJT
PSJT
VRRR
EMPIRE
WAT? NU AL? HIJ IS NET TIEN MINUTEN WEG...


JA, DIT IS MISSCHIEN EEN BEETJE GENANT...
...MAAR WAS HET NOU STARWALKER OF KARSTILLER?
OF BEN STILLER


KLOON NUMMER 17...
BIO